

海量新作介绍＆热作攻略闪电释放！连载攻略一期完结篇！
电子天下
掌机迷
POCKET GAMER
2005/05
VOL.31
零售价：9.80元
每月10/25日发售
赠品2 精彩光盘影像
赠品1 牧场物语随手记 正背印刷五张派送
专题特稿
李鬼跟着李逵走
我是模仿我怕谁
大新作冲击！排山倒海！
洛克人ZERO4
海贼王·龙之梦
钢之炼金术师
THE TOWER SP
超执刀/逆转裁判
火影忍者/任天狗
SD高达G世纪
桃太郎电铁G
首都高BATTLE
关注游戏6大攻略
千年家族/牧场物语DS
真·三国无双A
双重记忆 全剧情攻略
超级机器人大战OG2 完结篇
英雄传说·白魔女 完结篇
PSP豪华版新登场
抽取三大流行掌机
百件礼品等你拿
ISSN 1672-8866
05>
9 771672 886049
国内统一刊号:CN15-1225/J



抽奖是一件非常刺激的事情,所以我们把每期中奖名单放在第一页,希望大家每次拿开杂志都能有一个惊喜,希望我们的抽奖活动能够一直带给你好运气,让《掌机迷》时刻陪伴在你的身边。希望中奖后能有更多朋友给我们回信,让我们与你一起分享得奖后的喜悦,让更多掌机迷与你一起快乐。

大抽奖85名!

1 豪华版 PSP掌机 1名



如果分析一下她为什么会火成这样,我们会发现她集合了现在几乎所有的流行元素。拥有PSP就相当于拥有了一台移动多媒体设备,这样精彩的掌机你怎么能错过呢!

2 NDS掌机 2名



总是可以给我们带来出其不意的快乐的NDS,拥有着其他掌机难以比拟的优势,上面的游戏更是有趣和新奇,想拥有任天堂的新掌机就不要错过我们每期的活动啊!

3 小神游SP 6名



神游公司针对中国市场正式引进的行货GBASP掌机,是目前全球主流机型,游戏数量众多类型丰富,得到小神游就可掌握最流行的娱乐方式,本期抽出6台,机会多多。

4 电软十周年纪念金币 8名



采用24K纯金电镀,精选十年来最令人难忘的十个游戏形象制成金币,并以精美的烫金木盒收藏,记录了十年来游戏人们的步伐,感动收藏!

5 黄金十二宫吊扣 36名



以十二位黄金圣斗士为主题,制作精美,简洁的D字扣更可以随意扣在钱包、笔袋上。重新带给你往日的感动和怀念。随机获取任意一款。

6 网王冰帝标贴 32名



超人气多栖作品《网球王子》的FANS们不可错过的精美周边,不管是作为时尚装饰还是COSPLAY的道具都是佳品,32个机会等你拿。

参加办法: 1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.31的抽奖活动截止时间为4月25日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

VOL.30中奖名单将在下期刊登,敬请留意!

VOL.29 中奖名单大公开



上海市杨浦区长海四村　袁翔

天津静海　付佳　|　福建福州　戴聪达



上海杨浦	刘盛乐	湖北武汉	朱　睿	河北承德	刘　铮	山东青州	孙志勇
黑龙江	汤占勋	贵州贵阳	李昌立	山东即墨	史德涛	江苏南京	谢佳玮
湖南长沙	罗健晓	北京石景山	李　锐	辽宁大连	尹成祥	广西南宁	刘书畅

圣嘉万能遥控器（共20名）

山东青岛	管　震	上海杨浦	沈霞君	安徽马鞍山	云　霄	河南郑州	胡嘉诚
浙江嘉兴	徐悦依	安徽合肥	张小铜	天津汉沽	苗　昆	福建南安	李宇鹏
湖北武汉	郭　帅	吉林天津街	傅　杰	江苏南京	陈耀文	江苏苏州	钟　杰
辽宁沈阳	王毓博	福建福州	任为新	贵州贵阳	付　超	辽宁沈阳	秦绪磊
内蒙古	张　鑫	贵州南明	陶　俊	江苏徐州	吕　崇	辽宁大连	由广为

火影香味钥匙圈（共20名）

内蒙古包头	宗泽峰	山东青岛	仲　坤	山西	武　凯
广东广州	钟炜达	天津河东	刘梦龙	江西上饶	骆　凯
浙江宁波	庄卓钧	福建泉州	张珊龙	甘肃兰州	金晓昱
黑龙江哈市	马　忱	吉林吉林	刘士霆	陕西宝鸡	于忠清
新疆乌市	张　晨	山东蓬莱	曹　哲	河南郑州	李家凯
江苏无锡	狄星波	河北廊坊	葛　亮	辽宁大连	戴天骜
江苏南京	陈　杰	广东佛山	邓庆聪		

银翼的奇术师徽章（共30名）

江西南昌	吴经纬	上海洪山	彭赋纯	安徽合肥	谢海天
山东青岛	董德立	内蒙古呼市	李春林	湖北武汉	张　成
云南昆明	徐若朴	北京宣武	刘　磊	福建福州	叶强锋
广东广宁	刘伟鹏	辽宁沈阳	李　卓	广东深圳	黄泽雄
河北唐山	张颖喆	江苏昆山	付新宇	四川	张　幂
广东广州	黄仲章	黑龙江哈市	刘普洲	江西九江	李　涛
浙江临安	施政辉	江苏南京	李　彭	贵州贵阳	杨　伟
广东广州	莫俊炜	新疆	赵笑宇	河南郑州	戴光普
浙江金华	徐梓程	广西梧州	薛丁珲	河北秦皇岛	杨执业
江苏常州	徐　光	上海徐汇	陈书辰	天津红桥	马　森

买PG，中大奖！祝各位读者好运！下期中奖！

编者手记

EDITOR'S GRUMBLE

～今期的大热语。～

•●● Vol.31 ●●•

土里的树根多，也没有人的劣根性多。小编近期工作简报及胡乱归纳出的一些观点。

书要好看，攻略要自己写；想想自己也是读者，所以书价定低一点；小饭馆电话，记得比家里的还清楚；对美女读者可以暗自流鼻血，不可当面流口水。

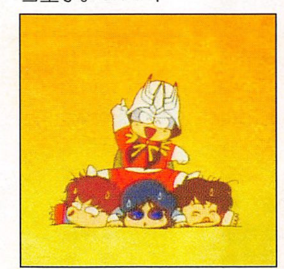
又是一期漫长的等待，我们知道读者都等得十分辛苦，看回函卡就可以知道某些读者的“操劳程度”，小编们也盼望着新一期杂志早日出刊。但近期琐事不断，因为某些不可抗拒的原因，导致工作进度……“真是不愿意承认啊！这是因为自己年轻气盛而犯下的错误。”

某人平时特别喜欢高达，在硬盘里收集了一大堆关于高达的音乐、图片、设定集，连隔壁动新的某A在这方面也自叹弗如。某日他发现机器中系统有些运行不正常，于是决定把系统盘格式化后重装，没想到阴差阳错把存放高达周边的那个最大的硬盘格了，重要数据全部丢失……此后他就精神恍惚，反复念叨“我真傻，真的……”。这其实是我朋友的一个故事，他和我说要等他死了以后才能说，这话说得多绝啊，而我呢，很轻松的就把他出卖了。这真是一个很悲惨，很悲惨的一个故事，都可以拿来写成剧本了。这说的不是我哦，我才不会像他那样傻呢。

在他丢了众多的宝贵数据后，旁人就觉得他产生了种暴戾之气。“我能有什么暴戾之气，我是很和平的么，我顶多是现在工作之余想要杀几个人就是了！”误会，误会。虽然读者什么都没说，但我知道一定有人误会“我们在诱导小读者犯罪了”。这个误会大了，他说的杀人指的是在游戏中。主要是近期为了做《真·三国无双ADVANCE》的攻略，此人为了仔细研究此游戏决定在出刊前把所有人物都打通一遍，所以那个杀人真叫多哦！算算公式，一个人练满99级就需要杀10多万人。真是厉害，要练满游戏中所有的人物等级所要杀的人真是……

读者读到这里，估计又要大喊看不懂我在说什么了，反正我也不是第一次被人这么说了，朋友们都说我因为工作压力太大，导致些许的人格分裂了，而且写东西的时候经常就把话题岔出了，而且还很远！其实那有什么关系么，我岔题无非是为了让自己爽一下，我爽大家都爽一下嘛！但我确定很快就会绕回来，OK，回题，回题！84114732，小侃。嗯，我确认我回题了。OK，我们继续说些近期的小编工作情况。

4月1日愚人节爆出了SEGA在2050年要出50屏掌机的消息，而编辑部则爆出NDS坏点会传染的搞笑话题。这不，近期暗凌同学发现自己NDS主机有坏点，而且似乎还有越来越多的趋势。据说是和电软一个喜欢整天摆弄有坏点NDS主机的小编联机过多的关系，听说NDS主机坏点传染不仅在主机间传染，而且还会传染给人类！告诉你们个秘密：暗凌同学嘴里就有坏点——口腔溃疡，估计近期休息不够，上火所致。哦呦，说着说着我似乎又岔题了，而且还是岔题里又岔出去，大家要珍惜一下，这基本上属于高难度岔题。算了，不多说了，现在在手记里我似乎都是三期出现一次，变成像定期回归的彗星了。CHAR！



文/小侃



CONTENTS

目录

VOL. 30 2005 / 4

果敢特报 最热辣最尖端的热点事件

新闻话题 镜的业界&国内热点

新作工房 GBA道&NDS路&PSP业

热血案内 最完美向导&最快速分解

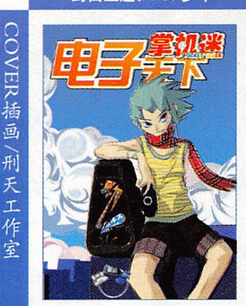
特别策划 李鬼跟着李逵走，我是模仿我怕谁！

只要有创新者，就会有模仿者，模仿者就像是创新者的影子。在掌机游戏界，一个好的模仿者能够帮助创新者更好的前进；反之，则可能使创新者的努力付之东流。模仿者们一个个来了又走，留下我们在这里细数他们的足迹。

极上攻略 最全面最详细的攻略指导

热脑研究 游戏隐藏内容深入分析

封面主题：PSP少年



COVER插画/刑天工作室

电子天下·掌机迷

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月1日/15日出版
定价：9.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
执行主编：刘辉

编辑：雪人、飞月、暗凌、小侃
特约记者：张傲
美术编辑：小伟、阿申
编辑部电话：（010）64472729-402
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

发行部

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告部

广告部主任：佟晨
电话：（010）64472920
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

彼者的主义

思想仓库

请预测三大掌机在新的一年里的走势：

●NDS估计撑不过一年，PSP如果要解决电池问题，估计会做出改进版本。（潘杰，17岁）

●NDS如果不出新版，销售量会下降，PSP可能会微热，GBA玩家仍占多数。（陈君杰，16岁）

●NDS和PSP面向的玩家群有所不同，新的一年里将是它们的天下，SP现在除了价格以外无优势可言，等到NDS、PSP价格降到大多数人可以接受的时候，SP就要被淘汰了。（颜剑平，20岁）

●NDS新作会更精彩，PSP大作不断，GBA的作品也不少，还没到退役的时候。（张文博，22岁）

●SP会因为NDS发售走下坡路，NDS会渐渐普及起来，PSP因为价格问题可能会停滞不前。（杨媛，15岁）

●NDS与PSP各有所长，一个是提倡游戏性，另一个是前卫与时尚的结合，会被越来越多的人所接受。（林雪晴，20岁）

●近期应该是NDS占优势，但是美版超值的PSP一定会受到抢购。（李英杰，14岁）

●NDS没问题，价格合适又新颖，PSP目前还是太贵，降价后估计会有好转，SP会慢慢被淘汰。（张延祚，17岁）

●NDS将成为大赢家，PSP也许会在影音方面有所发展，GBA将继续辉煌。（陆丞，16岁）

●如果说GBA上大作不断的话，SP还是主流，就看DS与PSP谁的大作多，谁就会胜出。（马金山，15岁）

●GBASP不会下滑，继续上升，PSP也不会下滑，但上升的很缓慢，NDS会有所下滑，但也可能出现上升的趋势。（谭立，14岁）

●应该是NDS比PSP的走势好，价格很合适，但我个人觉得GBA系列主机在我国走势比较好，玩GBA系列主机的玩家要多于PSP。（曹宇翔，15岁）

●GBASP价格比较稳定，DS方面就看老任能不能把“妖怪”放出来，而PSP就看SONY能否在扩展机能和软件方面玩出什么新花样了。（周勤经，19岁）

●NDS会随着卡带的破解销售火爆，GBA将会被NDS取代，PSP不能刻录前仍是贵族机种，很少有人购买。（姜昕，19岁）

●NDS也许会在美版PSP发售时调整价格，行货NDS如果在年内发售的话，相信会比PSP卖的好，但最终谁输谁赢还是要看谁有好的游戏了。（安源，18岁）

●国际市场上NDS以微弱优势领先，但国内以NDS为主，GBA与PSP为辅。（沈读者，18岁）

●由于NDS和PSP的上市，GBA的走势应该是渐渐下降，NDS和PSP会慢慢上升。（王泽琦，14岁）

●NDS将占主导地位，小神游SP希望降到500元，PSP也会有一部分支持者，但它会很快暴露出不足之处，比如读盘方面。（张瞳绯，23岁）

你希望NDS和PSP今后会出什么样的周边：

●NDS的扩音器、车载充电器、PSP的保护套、光头清洗碟。（骆怿）

●今后最好出内置收音机，因为上年纪的人，不喜欢听MP3，喜欢听收音机电台。（周俊锋，16岁）

●NDS和PSP希望有像SP一样的胶质保护套、防滑套、防震，PSP应有质量更好的屏贴。（刘馨元，18岁）

●希望NDS出现对应GBA游戏的联机装置，PSP能联上摄像头进行拍照，摄像等功能。（颜剑平，20岁）

●NDS可以上网玩游戏的周边。（徐名楠，12岁）

●通过周边增加无线上网，浏览网页，卡拉OK等功能。（林雪晴，20岁）

●希望NDS可以出一些美化NDS的动漫贴纸，PSP出一些保护屏幕的贴纸。（周澍宇）

●希望NDS能出电视AV线，PSP扩展收集功能与摄像功能。（马金山，15岁）

●PSP支持无线看电视，玩模拟器，NDS成为掌上电脑。（姜昕，19岁）

●NDS只要任天堂再多出几种颜色就行了。（安源，18岁）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、你希望神游最先汉化哪一款已发售的软件，请详细说明原因。

2、《掌机迷》即将迎来两周年纪念，请谈一谈你的感受。

3、如果你买到一台有坏点的掌机，你会有什么想法。

4、你对《口袋妖怪》历代作品的评价。

你可以在回函卡上填写，也可以来信或发E-MAIL给我们，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，邮箱地址：pg@vgame.cn。

软硬兵团 掌机软硬件大介绍大研究

掌上风暴 掌上娱乐流行大介绍，手机游戏指南

经典回眸 经典游戏怀旧专栏

劲作社区 热门游戏话题和资料都在这里哦！

百家杂谈 玩家的感想在这里升华

人气专栏 精彩绝伦的各色栏目

VCD影像内容

新作火映……18分30秒

PSP:FIFA2005 NDS:双重记忆
PSP:永恒传说 PSP:首都高

攻略前线……7分20秒

千年家族 游戏初期攻略

高手竞技台……8分

真·三国无双A
HARD难度一级人物神速模式挑战

PC部分还有神秘好礼哦！

本刊声明

投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、 来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、 投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、 来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、 凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起60天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》60天内未使用稿件，作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

果敢特报

PSP，请一路走好

文/Valsion 责编/天意



↑手持PSP，笑容可掬的久多良木。面对今后的挑战，他还能不能露出笑容？

去年7月12日的东京“PlayStation Meeting 2004”上，久多良木健曾经自豪地宣称，继他的“长男”PS，“次男”PS2之后，他即将迎来更为宝贵的“长女”PSP。如今，PSP这位“千金小姐”已经来到世间四个月了，可在这段短暂的时间里，她和她的“生父”已经带给了我们太多的意外。先是SCE对PSP方块键事件持续了一个多月的强硬态度，紧接着又是今年3月8日发表的SONY高层人事变动。在广大PSP爱好者的心中，久多良木这次的降职结果，既是一种充满戏剧性的反讽，又是一个令人心痛的暗示性结局。之后，几乎所有人的眼中都藏着一丝迷茫：在Howard Stringer这位新领导者带领下的SONY公司中，PSP究竟何去何从？

失意的久多良木健

“这就是我的设计。由于使用方法不同，可能会有些人说这说那。至于为它制作软件的公司以及众多购买者，我只能请他们适应这种式样。”这是今年1月份，当PSP的坏点、飞盘问题被媒体纷纷披露，特别是方块键失灵事件引起各方很大关注时，久多良木最初做出的反应。当SONY的官方网站正式宣布“由于制造机体外装塑料部件的金属铸模存在缺陷，使得按键内部的毛边没有完全清除，一些机器的方块键按下后毛边会被其他部件挂住导致不能弹回”并公布返修方案时，已经是2月22日的事了。在这一个多月中，许多用户对SCE态度强硬，解决问题方案出台缓慢表示不满，但也有人站在理性的角度上做出评论，认为久多良木和SCE在新硬件出售伊始，用强硬态度来表明对自己产品质量的信心，是出于无奈的必然之举。无论怎样，这时的久多良木，依旧是一副将一切事态掌握在自己手中的“强者”形象。由于SONY公司长期业绩低迷，高层面临换血举措，许多SONY的用户，特别是PS系列的支持者，都认为在这场权力之争中，曾为挽救SONY公司立下汗马功劳的久多良木将成为胜利者。而3月8日，当新任管理层调动情况完全对外发表后，许多人才发现，自己猜错了。同为原SONY公司副社长，中钵良治在这次的人事调动中提升为社长，而久多良木健则退出了上级管理层，恢复为一个普通的“小组成员”。当记者采访原索尼会长出井伸之，问他关于这两个人不同境遇的看法时，出井先表示“无法在两人间作出比较”，可而后又说：“SONY是一家很难收集大家意见的公司。中钵是位善于听取大家意见的好听众，因此他很适合这种收集年轻人们的意见，并使大家的工作动力得到提高。”言语中的对比之意不言自明。出井的态度也许带有个人的看法，但SONY公司内部对久多良木“树敌过多，欠缺人望”的评价则是确而有之。其实，如果久多良木能够再多倾听一下部属及用户们的心声，他也不会说出1月份那段令人心寒的话来。

平心而论，PSP出现的种种问题，PSX（将游戏机与DVD机进行融合）反响不佳以及欠缺人望并不是久多良木失意的决定性因素。SONY高层人事变动意在从管理体制上改变现在业绩低迷的状况，而目前SONY业绩不振的最大元凶正是电子部门。身为这个部门的负责人，久多良木是无法免除责任的。如今，SONY新班子的“求变”思路已经确定，要求电子部门精简机构和降低成本已是势在必行。在这种状况下，PS系列，特别是刚刚起步的PSP形势显得更为严峻。一边是社内的经营政策发生重大调整，经营重心将发生改变，一边又面临来自强大对手的挑战，如果不从昔日的销售业绩中清醒过来，低下那颗过于高傲的头颅，恐怕PSP的玩家们就该担心，这位“高贵的千金”会不会从闺中直接被打入冷宫了。



↑登陆美国市场的PSP。它标志着PSP崭新的发展方向。

“外交”战胜了“技术”？

“Howard和我从SCE刚创立时开始就已经在一起合作了。我们在繁忙的日程中还会抽出时间来共同进餐。他是个工作密度非常高的人。我一直

担心谁将是公司的CEO，如今决定由他担任，这真是太好了。这样SONY的职员们就能集中精力到该做的工作上来了。”久多良木在决定由Howard Stringer来担任公司会长兼CEO时发表的这一段祝词，究竟是对Howard的真心祝福，还是对原会长出井伸之的辛辣讽刺，我们不得而知，或许，两者兼具。目前国内一些评论中认为，Howard的上台暗示着SONY公司里外交已经战胜了技术。出井伸之曾经明确表示，SONY目前79%的销售额在海外，重用海外人才，虽是先例，却非意外；而Howard个人的人际交往能力与经营手腕也一直为SONY所认同。在规避过激的投资行为，重点开拓国际市场的角度上，SONY董事会这次的决断，确实有其全局性的考虑。从日本官方及国际经济界一片赞成之声的反响来看，SONY挽回企业形象的“外交”牌确实已经开打了。

从事实上看，“外交派”的Howard确实战胜了“技术派”的久多良木。但是，对于SONY的电子产品事业，对于PSP的事业来说，却不仅仅是“外交政策”压倒“技术路线”那么简单。无论是SCE还是久多良木，都还有太多的事要做。Howard宣布上台之后，曾经明确表示，SCE的PSP以及正在开发的下一代PS主机仍然属于公司业务的重点范畴，今后仍将重用兼任SCE社长的久多良木。“如今SONY商品能力低下是个事实。在‘制作消费者想要的东西’这个开发者所必需的体制上，现在我们有些懈怠。”“但是，我们仍然拥有设计、制造和市场营销这些‘现场’的力量。”中钵良治的这些分析，表达了新SONY高层对电子部门的严厉要求。今后，SONY高层很可能不会再在政策层面上给予倾斜，而是直接要求电子部门在经营基础及技术层面上实现自我改造。“没有电子部门的复活就没有SONY的复活。我们必须全力面对现在的艰难局面。”当前，能否在适应别人制定的决策的前提下为PSP创出一条生路，无疑是悬在SCE与久多良木头上的一把达摩克利斯之剑。

回归原点的PSP事业

“我现在觉得一身轻松。这次，包括我在内的原公司高层8个人中一共退下来7个，是一次大换血。动作强烈得甚至让人感觉有些过分。领导层一起退任的感觉很好。别的公司是做不到这些的。”从久多良木的这些话中，我们看到了这位索尼的功臣昔日那种“须把乾坤力挽回”的倔强形象，也看到了一种不愿被人看透内心的受伤的矜持。人事变动发表后，许多人担心久多良木会不会愤然辞职，但是，他最终选择了留下。“我还是有些担心SCE公司的内部会不会变得疏远我，可当我决定留任时，公司里到处都能听到‘太好了’的声音。我真的很感谢他们。”SCE是一家很有包容力的公司，它非常温柔地接受了SONY的“异端儿”久多良木。“我会留在SONY，是因为我还年轻，因为不断前进是我的美学。”掌上游戏机开发是一项制造梦想的事业。如果制造梦想的人失去了梦想，这项事业将没有未来可言。抛开人事变更中的种种斗争，抛开PSP在政策上即将面临的种种困境，我们看到的久多良木仍然是当年那副“精英”的形象，这令PSP的拥护者们多少感到一丝欣慰。

形势的巨大转变给PSP的发展带来了很大压力，但同时也为它带来了自我再生的契机。从竞争的盲目性中解脱出来，回归电子产品研发的本位，才是PSP应当走的道路。近期日本的网评中指出，现在PSP发挥出的机能还不到可用机能的三分之二，这既是尖锐的批评，也是对PSP发展方向的一种暗示。“我们想看到PS时代的SCE。”实际上，掌机的玩家们总是十分宽容的，毫不留情的指摘背后隐藏着深沉的冀望。可以说，PSP发展的思路已经回归原点。寻求更加多元化的合作，建立更加平易近人的品牌形象，让“外交”与“技术”进行有机的结合，让强大的芯片机能不再是一种没有目的的追求，这才是玩家们希望看到的。虽然，这些都不是简单说说就可以做到的事，但是，要让PSP有一个美好的明天，SCE就必须从现在开始做起。在人事变动过去一个月的现在，我们已经看到了PSP系统软件全面升级的信息，看到了北美雨中排队购买PSP长龙的画面，一切都还不晚。SCE曾经改变了SONY，我们有理由相信，如今的SCE也能够改变自己。



←在店前排队购买PSP的美国人。世界市场上新一轮的掌机竞争才刚刚开始。

日本人喜欢把商界与职场称为“修罗场”。无论对于久多良木还是对于PSP，现在都只不过是战斗的开始。当再过一两年，或者三四年，当我们仍然手捧着PSP时，相信历史将给予今天的改变一个更为准确的评价。因此，我们现在只能由衷地说一句：

SONY，请继续努力，PSP，请一路走好。

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

最热门最受注目的新闻焦点！新闻话题

海外市场新闻采风！镜的业界

特报 SCOOP SCEA举办PSP研讨会，披露大量技术细节

SCEA于GDC 2005中举办了以PSP为主题的研讨会“PSP Advanced Software Overview”，公布了许多未曾对外界透露过的PSP相关细节，包括目前PSP运行速度的限制以及内存空间的配置等。根据SCEA表示，虽然PSP的CPU的最高速度可达333MHz，但现阶段则将其锁定在222MHz以下，只发挥了机能的60%左右。而其它关联部分，包括整合在同一处理芯片的内部总线以及绘图芯片、内嵌内存等，也都一并锁定在硬件规格上限的三分之二。

研讨会主持人Mark DeLoura表示PSP的CPU的运作速度可达333MHz，只是现阶段被锁定在222MHz。内部总线的运作速度因为是设定为CPU的一半，所以也降低为111MHz。而当以后决定要将主频提升到333MHz时，内部总线也会一并提升到166MHz。这段发言暗示了PSP现阶段的运作速度上限只是暂定的，将来有可能解除限制让PSP发挥原本功力。而这势必需要辅以各种配套措施，例如减少游戏对UMD存取的需求，善用低耗电的记忆棒存取，或推出大容量锂电池等可适用于现有PSP主机的方案。此外也有采用65纳米制程的低耗电芯片、无线网络模块的低耗电化、甚至使用较省电的OLED屏幕等可用于新版PSP主机的方案。

虽然并没有说明理由，但在后续关于耗电量的研讨议题中，明白地显示出基于耗电量的考量而将运作时脉限制在硬件规格上限的三分之二。这是为了在现阶段的半导体技术的限制之下，达成以1800mAh容量的锂电池持续运作4～6个小时这样能被一般玩家所接受的续航力。根据研讨会中所公布的资料显示，PSP上最耗电的几个操作分别为UMD存取、无线网络传输以及高亮度时的背光液晶屏幕。而不太耗电的部分包括影音解压缩处理器、内部总线运作、记忆棒等。没有运作的处理器都会被关闭，以减少耗电量。

除了硬件运作方面的议题之外，研讨会中也提到关于PSP软件层面的配置与运作。资料显示，PSP的操作系统核心占用了8MB的主存储器空间，相较于一般游戏机仅有数百KB的使用量显得特别庞大。根据发表资料，PSP的软件开发环境是透过高阶的应用程序接口（API）达成，除了绘图芯片部分开放较多硬件操作之外，其余主机硬件的细部对开发者来说是抽象化、不透明的，开发者不需要也无法自行操作各部分硬件，而是通过操作系统核心所提供的API来进行操作。以3D绘图方面来说，所采用的就是与业界标准OpenGL相似的API。正因为PSP的程序开发模式是采用硬件抽象化的API方式达成，加上必须提供包括内存管理、影音播放、网络存取、电力控制、记忆棒存取等各种标准系统功能，并包办底层硬件的驱动，因此操作系统核心的容量才会达到8MB的程度，实际可供游戏使用的容量则剩下约24MB左右。如此的设计可说是一反当初PS2以硬件直接操作为主的设计概念，而走向以软件开发为主的设计。

会中再次确认了PSP的游戏用UMD将不会有分区的限制，但影音出版的UMD影片／音乐则仍然会分区。另外也介绍了加速UMD存取的方法，包括尽可能使用 LBA（逻辑区块地址）的存取方式来得到比通过档案结构与目录的存取方式更好的效率；将游戏所需档案复制多份散布在光盘各区域，存取时可就近取用以增加效率；使用读取速度较快的区域（光盘外圈部分）来存放资料等。

由研讨会所公布的PSP相关细节可知，目前PSP尚未完全发挥其应有的效能，在UMD的存取速度方面也还有许多优化的余地，随着开发经验的累积、工具的改良以及硬件制造技术的进步，预期往后将会有更优秀成熟的表现。而现有的PSP主机也可望能通过开发技术的改良与锂电池容量的提升，以及系统硬件的更新来得到进一步的发挥。

何国基	游戏是用来玩的，不是用来欣赏的。感叹现在太多游戏厂商只注重外在而忽视内涵，所以对于新掌机的对决我支持任天堂。
读者资料	19岁，男，510665，广州天河棠下小区116号D3-5南402室。兴趣：掌机

本次研讨会披露的PSP相关数据资料：

处理器	硬件规格上限	目前实际运作上限
	CPU核心	
微处理器	MIPS R4000(1~333MHz)	MIPS R4000(1~222MHz)
矢量处理器	VFPU/2.6Gflops	VFPU/1.7Gflops
	媒体引擎	
微处理器	MIPS R4000 (1~333MHz)	MIPS R4000 (1~222MHz)
辅助内存	2MB/0.5~166MHz/总线宽度128位/2.6GBps	2MB/0.5~111MHz/总线宽度128位/1.7GBps
	系统总线	
总线宽度	128位	128位
运行主频	0.5~166MHz/2.6GBps	0.5~111MHz/1.7GBps
	图形处理器	
图形芯片	表面引擎 + 着色引擎(0.5~166MHz)	表面引擎 + 着色引擎(0.5~111MHz)
显示内存	2MB/0.5~166MHz/总线宽度256位/5.3GBps	2MB/0.5~111MHz/总线宽度256位/3.5GBps
坐标转换	每秒最大3500万(35M)顶点	每秒最大2300万(23M)顶点
像素填充率	每秒最大6.64亿(664M)像素	每秒最大4.44亿(444M)像素
曲面拆解	每秒最大5.8万次(16×16)	每秒最大3.9万次(16×16)
	影音处理器	
VME	可程序化影音处理器/5Gops(0.5~166MHz)	可程序化影音处理器/3.3Gops(0.5~111MHz)



SONY明确表示美版PSP坏点不在保修之列

近日SCEA表示美版PSP的屏幕坏点不在保修之列。SCEA表示，坏点问题在所有的LCD屏幕上都是经常发生的，这并不代表故障。并建议美版PSP的用家如果遇到亮点或暗点的问题，请先持续使用一周看坏点的状况是否无法改善。如果情况依旧则可以参照手册125页“一年有限保修”提出保修要求。如果SCEA检测结果认定LCD屏幕是瑕疵品，会予以检修，或者更换一台全新或翻新的PSP。使用手册13页还写道“在某些LCD屏幕上会出现红、绿、蓝的亮点或完全不亮的暗点，这是正常现象而非故障。”并警告使用者不要把PSP曝晒在强烈阳光直射下，这样会造成暂时残影的现象，同时也可能损害屏幕。

自从SCE去年12月于日本正式推出PSP以来，LCD屏幕的坏点问题一直为玩家所诟病。同样的问题在美版PSP上市后也不断浮现，令美国玩家怨声载道，PSP官方网站讨论区甚至因为投诉的流量太大而暂时关闭。部分北美玩家还收到一份来自加拿大的Video Game Plus经销商的电子邮件声称“SONY告知他们LCD坏点不在保修范围之内。保修范围仅限硬件的故障，如光驱或按钮。”这份声明令玩家感到十分愤怒，抱怨的声浪在网络上如滚雪球般越来越大。



新色彩大受欢迎，NDS在日销量倍增

3月24日，4种新色彩NDS中的“石墨黑和纯白”在日本发售，受到了出乎意料的好评，这两款新色彩NDS在数天之内被一扫而空。据统计，从3月21日到3月27日的NDS销售数量为54000万台，超过前一周21000台的一倍以上。





大容量新型记忆棒上市，DVD画质不是梦

SANDISK推出了容量1GB的Memory Stick Pro Duo记忆棒与容量4GB的Memory Stick Pro记忆棒，已于3月在欧洲及美国上市，并包含多种色彩主题。将这种大容量记忆棒应用在PSP视频播放上的话，可以储存DVD画质的高清晰电影。这两款记忆棒的售价分别为204.99美元(1GB)及799.99美元(4GB)。





十倍的华丽！百倍的价格！PSP纯金保护外壳面世！！



请注意，这绝对不是一条愚人节消息：纽约的珠宝店Simmons Jewelry在3月发表了一款令世人瞠目结舌的产品——PSP纯金保护壳。本产品所用材料可谓极尽奢华，



包含近一磅（约450克）黄金及总重8克拉的多颗黄/黑钻石。售价为35000美元，是美版PSP的100倍有余。Simmons Jewelry推出这款买椟还珠式保护壳的动机实在令人费解，不过无论如何，相信他们一定会得到“世界上最昂贵的电子游戏周边产品”这一项吉尼斯世界纪录并永远保持下去。如果您对这款外壳有兴趣，那么恭喜，您的PSP将变为有史以来最不便携与最容易丢失的携带数码产品。

即时战略名作《命令与征服》将移植PSP



EA在CNN的一次采访中表示，将考虑把脍炙人口的即时战略名作《命令与征服》（简称C&C）移植到PSP上。C&C系列由著名的WESTWOOD工作室开发，WESTWOOD解散后由EA洛杉矶分公司接手，自1995年以来已经过了10年的历史。该系列包含《命令与征服》、《红色警报》、《将军》三个子系列及其他一些衍生作品，是全球知名度最高的即时战略游戏。目前尚不知道是哪一个子系列中的哪一部作品将要移植PSP，但无论如何这的确是一个振奋人心的消息。



口袋妖怪限定版GBASP及NDS公布



任天堂的“口袋妖怪中心”网站是以《口袋妖怪》系列为主题的资讯站，该站近日宣布将推出以口袋妖怪为主题的限定版GBASP。此款GBASP为通体黄色，外壳为皮卡丘的面孔造型，在按键部位旁边还有一个皮卡丘侧影。口袋妖怪中心在日本的四家分店（东京、名古屋、福冈、大阪）将从2月18日开始接受这款GBA SP的预订，售价9800日元。

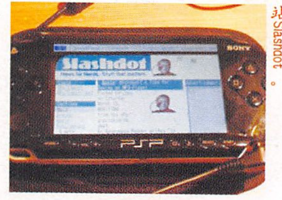




除此以外，2005日本世博会召开的口袋妖怪主题公园也将发售蓝色涂装的口袋妖怪主题限定版NDS。该产品正面外壳上印有口袋妖怪主题公园的LOGO，上屏旁边有与限定版GBASP相同的皮卡丘侧影。此款限定版NDS将只在口袋妖怪主题公园限量发售，价格与普通的NDS相同。

美版PSP浏览器遭破解，可自由浏览网络

一些美国玩家修改了PSP的网络浏览器，令其可以真正地访问INTERNET。虽然这个浏览器还不能实行大部分PC中浏览器的功能，但至少已经可以浏览网页了。该网站还提供了一段影片，示范用很困难的方式输入网址，连到google.com网站的画面。Wipeout Pure网站人士指出，如此一来，PSP的实用价值又向前迈进了一步。也许PSP还不能取代PDA，但这仅仅是令PSP发挥更大功能的一小步。



↑图中网站是著名的新闻站Slashdot。

张超	天将降PSP于世人也，必先苦其心志，空乏其身，行拂乱其所为。NDS只可远观而不可亵玩焉。又有GBA(SP)才可伴随吾之左右。
读者资料	18岁，男，830001，新疆乌鲁木齐市延安路7号23号信箱。兴趣：GBA、PC、玩

Moritoys发售NDS口袋妖怪便携包

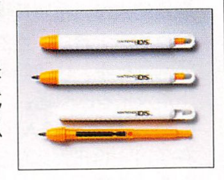


Moritoys宣布将于4月2日发售一款任天堂携带主机NDS用的“NDS口袋妖怪便携包”，定价1900日元。这款便携包中除了可以放入NDS主机以外，还能够收纳AC电源和游戏卡等，非常的方便。在包的侧面还绣有可爱的“口袋妖怪”系列中的角色，是非常实用而且美观的一款周边。

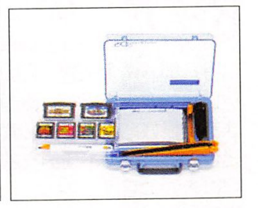


NDS最新官方授权周边面世

近日，公布了一批经任天堂官方授权的NDS周边。其中包括一款仿圆珠笔的NDS触笔套，售价315日元。一套包括NDS保护盒、卡带收藏盒和触笔架的套装，售价2000日元。此外还有一款能存放4块NDS卡带及两块GBA卡代的收藏盒，售价不详。以上产品均已于3月面世。









SEGA风云再起？50屏掌机推动业界革命！

SEGA网上订购站“SEGA DIRECT”4月1日消息：SEGA正在开发颠覆掌机常识的超级掌机“Game Gear Goju”，简称GGG。这款掌机最大的特点是采用了50个3.2英寸TFT液晶屏，可以从多种多样的角度提供给玩家真实的游戏体验。这一点不要说掌机，就算是家用机或者街机甚至是大型框体都无法做到。同时，本机支持最多50人连线游戏，并且可以从50个屏幕实时观测其余49位玩家的动态。为了体贴日益老龄化及近视化的玩家，还特别提供了50屏50字，也就是每屏1字的超巨大字体显示功能。这款新掌机全长4.7米，相信世界上没有任何一款游戏机能与之相比。在街上玩这款掌机的话，一定会牢牢吸引住周围的视线！同时本机的重量也是掌机史上独一无二的5.5kg，在游戏的同时还可以锻炼臂力，缓解运动不足，可谓一石二鸟。相信这款掌机的面世，将会为目前烽烟四起的掌机业界带来新的火种。



SEGA表示，为了回报长期以来支持SEGA的玩家，本产品将以史无前例的出血价发售——仅售980日元。本产品将于2050年11月27日起于SEGA DIRECT专卖，预约日期为2005年4月1日当天，请各位玩家不要错过。



尺寸比较印象图

性能数据	
显示设备	3.5英寸TFT液晶 50个
CPU	128bit内置图形引擎RISC CPU(200MHz 360Mips／1.4Gflops)
内存	64MB
通信机能	通信范围10～30cm，可支持最多50人通信
尺寸	纵长476700mm；横长255mm；厚38mm
重量	约5500g
使用电源	5号干电池6节(可运行3～4分钟)；AC电源(与MK3、MS或MD等SEGA家用主机通用)

——祝相信这条新闻的读者愚人节快乐！

王幻云	幻海无边眼底收，云藏夜中无人知。无心展望红尘中，里含千娇英雄争。
读者资料	16岁，男，014010，内蒙古自治区包头市青年路9号街坊16栋55号。兴趣：GBA、PSP、NDS、PC

最热门最受注目的新闻焦点！中国市场热点聚焦！

新闻话题 国内热点

软件 SOFTWARE 《侦探神宫寺三郎 白影少女》汉化版预览

现在GBA上有名的侦探AVG游戏就只有《逆转裁判》和《侦探神宫寺三郎》两个系列。但因为这一类型的游戏对于日语的要求比较高，使国内很多不会日文的玩家不能很好地体会这类游戏的精彩之处。但是，通过汉化版我们不懂日文的玩家也能有这个机会可以去尝试它了！所以，在继《逆转裁判》系列被汉化后，CGP汉化小组又打算汉化《侦探神宫寺三郎 白影少女》——这是部和《逆转裁判》同级别的大作，希望汉化组完成后能有更多的玩家会喜欢这个游戏。当然现在这部游戏的汉化工作还刚刚起步，让我们来看一下现阶段的进度，以下是汉化者的原话：

nailgo：刚刚试导入了第一段，其他的文本还没有导出。由于文本是压缩的，花了不少时间。先发几张图吧。









索尼克Advance 3完全汉化版放出

近期由龙漫汉化组汉化的《索尼克Advance 3》简体中文汉化版发布了。这部游戏是用《索尼克Advance 3》的欧版进行汉化的，因为存在多语言字库的问题，所以只有简体中文版的部分可以正常运行，而其他语言版本都或多或少存在有乱码。请使用此ROM的玩家注意，以下是发布人所提供的信息：

原rom编号：1541 – Sonic Advance 3 (E)
破解：幻想
翻译：TonyLiu
测试：龙漫汉化组
特别感谢：蓝色宇宙，小龙，nailgo

说明：请于开始游戏时选择语言“汉语”！由于汉化版借用了其他语言的字库，所以除了汉语，其他语言版本都有乱码!游戏中的小宠物“chao”据官方译作了“乱乱”！汉化版的取名系统弄得不是太好，请大家见谅！本汉化版为简体中文版!希望大家多多关注我们，未来的日子将奉献更多更好的中文游戏给大家，谢谢！





事件 EVENT 中国电视游戏竞技大赛神游竞技项目确认

神游公司在中国新闻出版总署主办的专业展会ChinaJoy的官方赛事“CGT”上的竞技项目已基本确认。现在确认的游戏分别为iQue PLAYER上的《马力欧医生》、iQue GBA SP上的《瓦力欧制造》、iQue DS上的《大合奏》以及《山脊赛车DS》。而现在开始在上海、北京、成都、广州四地接受报名，报名截止日为4月23日。初赛则定于6月4日至6月19日进行。而决赛会在7月21日至7月23日移师上海新国际博览中心ChinaJoy现场进行。

王亮	在游戏中感触快乐，但要合理安排时间哦。
读者资料	20岁，男，210041，江苏省南京市雨花台区建宁八零七队2幢205室，兴趣：玩‘口袋妖怪’、听音乐



完全汉化版《赛尔达传说》发布

在EZ论坛发布《赛尔达传说 不可思议的帽子》完全汉化版后2个多月,漫游汉化组的完全汉化版《赛尔达传说》也发布了!不过这不是同一部游戏，广大玩家们不要弄错了，漫游汉化组汉化的是《赛尔达传说 过去的林克》。虽然汉化的时间长了一点，但为了追求最好的汉化效果，这些时间还是必须的，何况这个游戏完全汉化版的发布主要还是用来纪念漫游汉化组诞生两周年的！以下是汉化组成员的原话：

胡里胡涂：

游戏名称：Legend of Zelda A Link to the Past & Four Swords (U)

中文名称：赛尔达传说 过去的林克&四支剑

补丁版本：简体中文完全版

完成进度：

破解：100%

翻译：100%

文饰：100%

美工：100%

此为该游戏的简体中文完全汉化版。由漫游汉化组汉化。

破解：Kingbao

翻译：hahalink、单行本

美工：胡里胡涂

文饰：水水、胡里胡涂、Deen

特别感谢：hahalink

这个游戏经历了漫长的时间才终于完全完成了。其间发布过Kingbao根据hahalink汉化的SFC版制作的第一次测试版，和进一步修正之后的第二次测试版。现在的完全汉化版不仅汉化了单机的“过去的林克”，同时也汉化了联机模式“四支剑”。2005年3月20日，漫游汉化组诞生两周年，这个游戏算是给我们自己的生日礼物，也同时献给组里所有的成员以及所有帮助过我们的人。漫游会一如既往地坚持汉化下去，汉化我们自己喜欢的游戏。







《换装迷宫3》部分汉化版放出

又一个新兴汉化组成立了，世纪鸟汉化组是继梦幻鸟汉化组和第3世纪汉化组各自一些组员离去后重组的一个新汉化小组。他们借其中一个组员过生日的机会发布了世纪鸟汉化组成立以来的首部游戏，GBA上的《世界传说 换装迷宫3》。虽然这部游戏还不是100%的完全汉化版，但相信他们不会让喜欢汉化游戏的玩家失望的！以下是世纪鸟汉化组的几个成员的原话：

MICK：首先对大家说下不好意思，原来的梦幻鸟汉化组和第3世纪汉化组由于各自的组员离去而不得不放弃，放弃原本各自汉化的游戏。但是我们组合成了一个新的汉化组——世纪鸟，希望大家能一如既往地支持我们，同时我们也会给各位玩家带来最好的中文游戏。



昊聪：在我的生日之际先感谢大家对我们原梦幻鸟汉化组的支持，但是因为很多原因一直没有做完《FF1+2》，也很让大家失望，但是我们不会放弃这个游戏的汉化，希望大家继续支持我们。《换装迷宫3》是跟我共同分享生日的礼物，如果《换装迷宫3》有什么问题的话可以联系我。我的QQ：100600466，一定会给你们一个完整的答复。

无罪以死：这个ROM是我们大家一起努力的结果，虽然这个ROM的汉化度不高，可也是我们挤出来的时间做的，有时候都忘记自己是怎么睡着的。我们不会让大家失望的，有BUG的可以到我们的站点来汇报一下。今次借助组员昊聪的生日，我们发布了组合后的第一个ROM：1855-世界传说 换装迷宫3。

剧情汉化：50%；

道具汉化：100%；

破解：MICK，紫蓝星；

导入：张老批；

翻译：咸蛋超人，第5使徒，无罪；

美工：长发飘飘；

测试：我の别化；

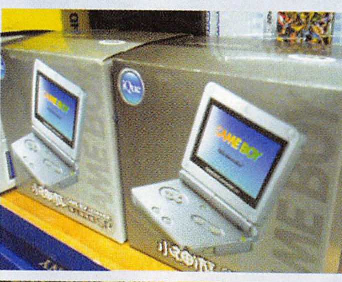
杨博	只要你看过《PG》你就进入年轻人掌上自治区，希望我们的《PG》自治区越来越繁荣！
读者资料	16岁，男，030001，山西省太原市37中0312班，兴趣：只喜欢《PG》对其它没兴趣

仙人指路

小神游SP依旧领跑，PSP大跳水激活市场，DS受行货牵制势头受阻，玩家纷纷弃暗投明，本期奉上二手机鉴别常识。

文/严俊 责编/天意

或许是受到行货iDS确定发售消息的牵制，在此期间虽然有《牧场物语DS》这样的超级大作登场，但近段时间国内掌机市场NDS的销量较前期有明显的下降，如果按照10等份的话，主流掌机中的小神游SP、PSP、NDS的销量比大致是5：3：2，NDS已经从之前的第二位掉落到了第三位。反倒是玩家变卖手头NDS的情况日益增多，其中有一部分玩家是为了购买行货主机，这次真正吸引国内玩家的还是中文系统，而DS内置的涂鸦软件是否也能彻底中文化也是一大看点，推测价格方面大陆行货应该要比日版便宜大概50元左右，另外趁现在出手的话还可以卖个好价钱，到时不用贴多少钱就能顺利入手行货，何乐而不为呢。现在已经有部分成色比较新的二手DS出现在店头，所以近期的DS价格也稍微有点混乱，很多不知情的玩家往往因此而上当。在此提醒广大玩家购机一定要提高警惕，只要是报价低于市场价的千万要留神，除了价格之外就是辨别新旧的技巧了。不过光看外观是看不出什么端倪的，只要使用的时候稍微注意一点是不至于掉漆的，所以不能以此为鉴别的重点，最关键的还是要看配件，通常触摸笔是一定会有磨损的，另外就是电源插口和机器插口是否有反复插拔留下的痕迹，最后一个重点就是机绳了，也是最容易辨别的，只要是使用过的机绳，细绳部分的顶端一定会有弯曲现象，也就是挂在机器上的地方，无论怎么弄都不可能恢复如初，所以只要出现弯曲的则必是二手机无疑，总之大家可以从以上的几点来参考。





目前PSP之所以能够压倒DS攀上国内第二的位置，除了DS遭受行货气势打击之外，很大程度上是归功于PSP自身的大幅度跳水，截止到3月底PSP豪华版价格较前期下降了300元之多，普通版也有200元的降幅。这段时间PSP几乎每天都在降价，商家们更是一头雾水，叫苦不迭。比方说我今天发了5台PSP，这批货还在运输途中就已经开始贬值，等收到货摆上货架的时候就只能亏本卖了，用句俗话说就是："坐等金子化成水"。因为对于生意人来说少亏就是赚，与其商品放在店里看着贬值，还不如便宜点卖掉把本钱倒出来，所以这段时间玩家是真正享受了一把上帝级待遇，只要是玩家提出要求，不管是合理的还是不太合理的一般商家都会答应，只要你买，机器挑个底朝天都没问题，有的商家还会主动帮忙挑选无坏点的机器，这时候的商家说实在话也只有打碎牙往肚子里吞了，那种滋味玩家是体会不到的。

正所谓有需求的地方就会有商人，久违的游戏贴换业务又再度在国内逐渐兴起了，甚至是租赁业务也有出现，包括DS及PSP在内的正版游戏贴换一次视游戏之间差价不同收费在30到50元不等。不过大家可不要单纯的觉得商家是在借机大发横财，我可以给你算一笔帐，要开办贴换或租赁业务首先要一次性大量进一批正版游戏，这就是一笔不小的投资，而且风险极大，特别是DS正版游戏方面，指不定哪天D卡说出就出，商家手头的这些正版卡就面临大幅度贬值甚至是无人问津的局面，也许有人会说到时候本钱早赚回来了。

小神游SP方面自从过年期间涨价之后就一直没有回落的意思，商家们也只能是降低自己的利润求生存了。在未来的两周内PSP肯定还会持续降价，在这种大趋势下玩家们非常值得一等，不过建议归建议，这段时间内出手的人只会越来越多。DS方面虽然已经没有太大的降价空间，价格也已经比较公道，但为了行货大家也值得缓一缓，另外值得一提的是黑白两款新色主机上市初期要比银色主机贵50元左右，但现在已经回落了30元，今后应该会逐渐与银色主机持平。接下来的国内掌机市场将进入传统的商业淡季，直到行货iDS发售。

参考价	
DS：1200元	小神游SP：670元
PSP普通版：1750元	中国龙SP：800元
PSP豪华版：2050元	小神游GBA：530元
PSP豪华美版：2550元	翻新SP：580元

尤武林	GBA真的是一台适合于我们中学生玩的主机，玩多了才会体验出其中的乐趣。
读者资料	15岁，男，210012，江苏省南京市秦淮区洪家园阳光里小区9号601室，兴趣：打游戏



GBASP并没有被次世代掌机的气势所压倒，反之销量有所上涨，NDS两款新颜色主机，受到玩家的喜爱。美版PSP坏点问题让人担忧。 文/窗外不归的云 责编/天意

GBASP老当益壮 销售形势颇佳

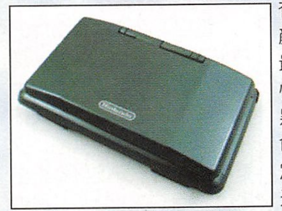
NDS以及PSP上市已经有一些时日，许多人猜测它们会将GBASP的市场大部分抢占，然而从市场上的表现来看，GBASP的市场需求量还很大，它仍然还是玩家们的购机首选。实际上，这仍然是国内的消费水平所决定的，NDS和PSP虽好，价格却高高在上。尤其是PSP，价格虽然下降了不少，但是对于中国的玩家来说仍然是贵，可以说PSP算是一个奢侈品，如果口袋里钱多，买来享受一番，炫耀一下，确实能够满足大众的某种心理，不过对于一个掌机而言，两三千的身价确实过于昂贵，但是人们被PSP身上众多的亮点所吸引，价格因素往往都被忽略了。NDS的情况稍微要好些，老任的机器确实厚道，价格也能够让人接受，相信在次世代掌机的抉择中，大多数人都会选择它的。和PSP和NDS这两个贵族相比，GBASP算得上是跌入凡间的天使，玩家们看中的是它的性价比以及众多的游戏。此外，和PSP和NDS相比，GBASP的外形小巧可人，更加符合掌机的概念，便携性更强，而NDS和PSP在机能上要胜过GBASP，但是出门的话却没有GBASP方便。

从游戏店得到了一些反馈，可以看得出来目前GBASP的购买层大多是年龄比较低的儿童，因为NDS和PSP对于他们来说，吸引力其实并不大，小小的GBASP其实就能够满足他们玩游戏的欲望，GBASP的价格更加平易近人，而且软件资源也相当丰富，所以目前GBASP热卖也是很正常的。

NDS珍珠白/玛瑙黑版上市 引发新轮抢购热潮

本月两款新颜色NDS正式登陆各大游戏店，由于这两个版本和银色相比酷了不少，所以玩家们都相当喜欢，游戏店称基本上都卖断了货，供不应求，如果需要购买还得提前预订，可见其受欢迎程度。

和GBASP一样，NDS以后肯定会推出更多颜色的版本，珍珠白/玛瑙黑色版只不过是一个先兆，能够想像任天堂的设计师们头脑中已经在酝酿许多有趣生动的外形颜色设计。当然，最为吸引人的恐怕到时候就不是黑色、紫色、红色等大众版了，限定版应该是大家追逐的对象，虽然价格昂贵，但是仍然有人舍得掏钱。



PSP价格小降 新批产品质量不如从前



PSP的液晶显示屏供应商几易其主，而产地也开始更换，从近期开始，大家也许就会发现其产地更换成中国台湾，当然，“Made in China”的好处是生产成本下降，产品的竞争力加强，但是其直接影响就是产品的质量，与第一批PSP相比，目前的PSP做工明显差个档次，屏幕表现没有第一批好不说，就连机身做工与第一批也有距离，云云第一次摸到PSP时留下了深刻印象，因为那时的PSP做工是无可挑剔的，机器拿在手中沉甸甸的，高贵感油然而生，而现今手头拿到的新版PSP则轻飘飘的，手感没有以前的好，而按键也无法和以前相比，关键是能够稍微感觉到一些“松”。或许第一次接触PSP的玩家没有这种体会，但是如果大家拿一台第一批的PSP作个对比，差距一下子就会出现，但是看到这些文字的读者不要紧张，因为这只是个人的主观看法而已，实际上目前的PSP也并不是差到极点，云云讲这些话只不过要说明一点：价格的降低必然会有所牺牲。毕竟生产技术并没有改进，平均生产成本在那里，SONY也没法，想要和NDS来一场“空前绝后”的竞争，只有降价……

目前PSP的豪华版价格大概为2100元，与上期的2400元相比可是降了300元。

此外，在新上市的美版PSP中，有大量美国玩家反映坏点问题较多，一两个坏点正常， 但是PSP娇贵的屏幕上面散布着多个坏点，肯定会让人心情极度郁闷。玩家对此都是相当不满，然而SONY官方却声明这种现象在所有的LCD萤幕上都是经常发生的，这并不属于“故障”。SCEA建议美版PSP的用家如果遇到亮点或暗点的问题，请先持续使用一周，看坏点的状况是否无法改善，如果情况依旧，SCEA检测结果认定LCD萤幕是瑕疵品，会予以检修，或者更换全新品或维修后的主机。不过对于国内的玩家来说，这些保修条例都是没有作用的，所以我们也只能是在选机时多留个心眼了，当然，如果事先跟店家说好发现有坏点就更换那就再好不过了。目前美版的PSP豪华版售价大概是2650元，所以建议购买日版哦。

王健	游戏不分国界，但语言阻隔了我们的心，感谢所有的汉化工作者。
读者资料	15岁，女，325800，浙江省温州市苍南县灵溪镇林业局宿舍102号，兴趣：《逆转》、《塞尔达》

业界的三分

创意满点，奇招连发的NDS

与PSP突出视觉冲击的定位不同，选择了以双屏作为卖点的NDS自然要在创意上狠下一番工夫，为与SONY对抗，最近任天堂一口气发布了多款新意满点的创意“游戏”——或许它们已经不再仅仅局限于“游戏”范畴了，但其中创意的火花仍然令我们惊叹。不过，因为大多数玩家至今仍然比较习惯于传统的游戏操作方式，所以这些需要大量使用触摸屏幕和麦克风的游戏能否为玩家所接受还是一个问号。

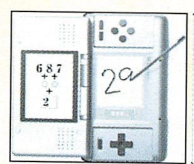
浮游生物Electroplankton

一款令人惊叹的作品！任天堂公布这款“游戏”时，完完全全地令人眼前一亮，游戏类型被官方定位于“媒体艺术”，不禁让人联想到当初《莎木》以“FREE”的形式登场。据介绍，这款称为“Electroplankton”的游戏是国际知名的媒体美术家，岩井俊雄的最尖端艺术作品。它利用NDS的奇妙构造创作了一个电子的水世界，这个水世界里浮动着无数的小浮游生物，由于你的触摸而自由自在地游泳、闪光、奏乐。而它们也将根据你的触摸或者声音做出反应——想象一下吧，与10种以上个性不同的仿佛真的具有生命一般的浮游生物游玩时会是怎样一种感受？我只能惊叹人类的创造力！



新意满点的脑力锻炼

俗话说，大脑不常常使用会变迟钝的，所以任天堂用NDS给我们想出了经常锻炼大脑的办法。这就是由日本东北大学川岛教授监制的“大脑练习机”，没事多玩玩，没准越玩越聪明。







据了解，这款“大脑练习机”充分利用了NDS的文字、语音识别能力，通过计算、朗读等方式锤炼你的大脑，每日锻炼，使你的大脑返老还童。遗憾的是该作语言为日语（不用说也知道），对我们中国玩家来说，要很好地理解内容恐怕是一项更艰苦的脑力运动……

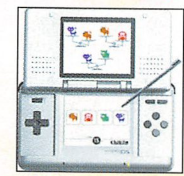
NDS乐引辞典

又是一款易懂易用的“学习软件”。通过NDS的特殊能力，实现传统游戏机无法做到的电子词典功能，采用了手写、五十音图以及英文和数字等输入方式。更加添加了通讯功能，实现发出比如难以辨认的汉字，让大家一起来辨认，大家互相问答等等有趣的娱乐方式。不仅仅是游戏，更可以实用在工作和生活当中。

对于日本人来说，复杂的汉字也许真的是一个问题，不过这种方式倒真正称得上是“寓教于乐”，而且还可以多人同乐，看来游戏中也并非不能学到东西，关键还在于应用。比起单纯填鸭式的教育，这种方式显然要有趣得多，因为它把“学习”也变成了一种“娱乐”。



NDS的“智力体操”



看出上面这两张图片的意义了吗？左边这张图，是天秤配重，根据上屏的提示从下屏中选出动物，使天枰平衡。而右边的一张图，这是要求你用下屏的材料拼出上屏的图案，有点类似小时候玩的七巧板。很有

钱鹏	PSP的多种功能于一身使我心动，NDS的双屏触摸使我动心，但价格让我望而却步。还是买一台GBA是最佳选择。
读者资料	16岁，男，241200，安徽省芜湖市繁昌县第四中学初二4班，兴趣：玩SP、看PG

意思吧，其实这并不是一个稀奇的东西，只是利用了NDS的触屏功能将我们常玩的一些传统智力游戏电子化了而已。先不要嘲笑它简单，自己试一试就知道，这些题都是看似简单，实际却不是省油的灯——否则怎么能称为“智力体操”呢？而且，这些游戏也是可以利用NDS的通信功能邀请大家来进行竞赛的，很有意思吧，最多可以有8个人一起比赛哦。





亲情游戏任天狗

其实这是一款“老”游戏了，很久以前就一直有它的消息，一开始笔者只是把它当成了一款普通的育成类游戏，不过随着公开资料的增多，便越来越觉得这是一款特别的游戏——因为至今为止，恐怕还没有人“饲养”过手掌之中，对你的声音，抚摩表示反应的电子小狗吧？想想，当它听到呼唤时欢快地跑过来，任由你关爱地抚摩，一起玩耍……可以想象，这又是一款MM杀手！





目前，该游戏已进入“收尾”阶段，据官方公布的时间，4月21日将与玩家见面。

《赛尔达传说 四支剑》剑出NDS

其实这是去年就已经发售的一款老游戏，凭借出色的创意和有趣的玩法而获得了广大玩家的认可。不过这款游戏的可玩性也受到限制，因为它需要4台GBA连到NGC上才能玩，否则就无法感受到游戏乐趣，这样一来，无疑使很多玩家因为条件限制而无法感受其乐趣。随着NDS的出现，老任又将游戏的乐趣搬到NDS上，据零售商方面的消息显示，目前任天堂已经在开发日版NDS《赛尔达传说 四支剑》，该作的发售时间目前并未确定。



↑GBA版强调多人合作。

点评：看来老任炒冷饭的水平不但没有下降，反而越来越高，回锅的饭不仅要炒出味道，还要让大家喜欢，心甘情愿地掏钱买单。就比如这款《赛尔达传说 四支剑》，瓶是新瓶，装的是旧酒，不过经过NDS触屏功能和通信功能的化腐朽为神奇，想必会给这款老游戏增加许多我们意想不到的乐趣。据说这款游戏已经确定将会应用NDS的无线通信功能，同时借助双屏幕和触摸屏实现更多有趣的创意，届时，玩家们将有机会通过无线通信功能和双屏幕的特性玩到更加好玩的《赛尔达传说 四支剑》。

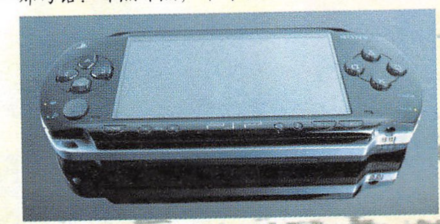


↑NGC的《四支剑》出现了对战。

PSP坏点不保修引发众怒

最近关于PSP的大新闻不多，但是坏点问题掀起的风波却是愈演愈烈，传闻曾经一度令SONY不得不关闭了其官方网站的讨论板，被坏点问题纠缠得不胜其烦的SONY日前干脆做出了一个“一劳永逸”的举动：宣布PSP LCD上的坏点问题是“正常发生的现象”，不属于‘故障’。同时，SONY在使用手册中警告使用者不要把PSP主机曝晒在强烈的阳光直射下，称这样会造成暂时残影的现象，同时也可能损害屏幕。如此一来，PSP的保修范围就仅限硬件的故障，如光碟机或按钮等。不过，这条消息很快遭到了各地玩家的愤怒声讨。

点评：实际上，这条消息对于中国玩家并没有多大实际意义，以水货的方式购买的主机本来就不必指望BOSS对坏点等问题负责，购买时玩家也只能凭自己睁大眼睛仔细挑选——即使万一“中招”，大家也无法可想。比较诧异的只是没想到连国外的玩家也遭此待遇，由此也可见PSP的坏点问题大概已经泛滥到SONY不想收拾的地步。一句“坏点问题不在保修之内”，再加上说明书中的“注意事项”，所有的麻烦推得一干二净，如果玩家不走运碰上了坏点，对不起，大概是你没有遵照说明书正当使用吧，PSP的坏点问题可真应了那句话：坏点坏点，坏的不只是一点。



文/转生之炎　责编/天意

赵杰	将近一年没碰游戏了，但对游戏的热情依然不减，因为在一年紧张的学习中《PG》每天都伴在我身边。
读者资料	18岁，男，210028，江苏省南京市幕府东路96号盛世花园6幢5单元502室，兴趣：游戏、动漫



责编/小侃

洛克人ZERO 4

经过系列作品的重重改良，大人气的正统派ACT《洛克人ZERO》系列的最新作《洛克人ZERO 4》终于取得了飞跃的进化！扮演主人公ZERO，打碎邪恶科学家的野心拯救世界吧！



CAPCOM	2005.04.21	4990日元
卡带	ACT	1人用



↓电子战用半机器人。可以使用干扰或电子入侵剥夺对手的行动能力。

妖瞳·科卡佩特利

鸡眼贤蛇

深渊海啸

堤克·海龙

↑原本是法德姆直属特殊部队的队长，对打倒法德姆的ZERO抱有执拗的复仇心。

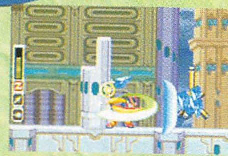


新人物登场!!

本作中的电子妖精增加了“成长”的要素。随着电子妖精的成长，ZERO也会得到更多的支援。从阿尔艾特那里得到电子妖精的幼生体时，一定要慎重选择。



↑→电子妖精的管理全部由她负责。





←电子妖精随着成长会获得强大的支援能力。

双极角头王

米诺·重震



↑原本是大质量输送设施的一部分，两肩装有可以自由操纵金属物质的电磁冲角。

本作中的电子妖精每一只都可以同时发动3种系统的精灵能力。培养出拥有多彩能力的电子妖精吧。

治愈系



可以回复ZERO的体力或是制作出道具，还可以增加体力槽的长度。

热爱之蝶姬

炎魂·堤塔妮娅

←原本是管理实验运转中的小型人工太阳的半机器人，可以在空中飞舞并操纵火炎攻击。



八斗士！敌人是艾因海亚出现在ZERO面前的

除了可以提升移动速度外，还可以作出附加属性的援护攻击。

动物系



←电子精灵的成长需要水晶。

令ZERO攻击技能产生变化的电子妖精，可以提高能量炮与军刀的威力。

骇客系





←电子精灵提升等级时可以选择不同能力来增加。

名侦探柯南 黎明的纪念碑



DETECTIVE CONAN 名探偵コナン 暁のモニュメント

GBA	BANPRESTO	2005.04.21	5040日元
	卡带	AVG	1人用

可以玩到的迷你游戏一共有5种!

正统派推理冒险游戏《名侦探柯南 黎明的纪念碑》决定于2005年4月21日发售，柯南迷们一起来关注这次的新情报吧。这次将介绍通关后的有趣要素——迷你游戏!只要打穿一遍“EASY模式”或“NORMAL模式”，就会出现新的“商店”，在这里可以购入5种迷你游戏来玩。注意购买迷你游戏需要使用在游戏中储存的硬币。通过迷你游戏的各个关卡之后，还会有硬币入手。

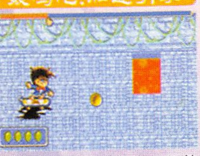
4×4数字解谜



↑将写有数字的宝石排列成正确顺序吧。

轰鸣吧!加速引擎





↑用滑板跳跃障碍物不断前进!

真相只有一个!

↑在限制时间内挑出只有一个的人偶吧。

突破警视厅包围网



↑在不让搜察警员抓到的情况下抵达终点吧。

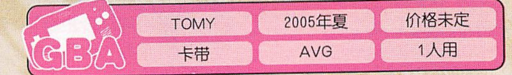
灰色的迷宫



→集齐钥匙后就赶往终点吧。顺利通关的话，还能在途中获得硬币。



EREMENTAR GERAD



GBA	TOMY	2005年夏	价格未定
	卡带	AVG	1人用

人气漫画作为冒险游戏登场于GBA上!来享受游戏独有的原创故事吧!

能通过“同契”和人类进行融合，成为那个人手中的武器，人气漫画《EREMENTAR GERAD》描写了这样一群被称作“兵器”的女孩子和她们的“使用者”所进行的冒险故事。如今，这部作品被做成了AVG游戏。既有紧张战斗也有轻松搞笑，赶快来享受游戏原创的剧情吧!



↓有时还会从冒险情节中直接进入战斗。是谁在给我们的约会捣乱?

胜利的关键在于同步率和团队合作?

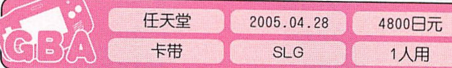


←↑真实再现了充满魄力的大特写!会成为什么样的战斗呢?

造出大家都能舒适生活的大厦吧！

曾经以PC版受到世界玩家瞩目的大厦经营模拟游戏如今登场在GBA上。自由组合房客的种类，建造出只属于自己的摩天大厦吧！

The Tower SP



The Tower SP

办公用房、旅店、公寓、甚至还有商店街！



从今天起你就是大厦的经营者了！





↑他就是山之内先生。要求你靠1亿5千万的资金将大厦建成一座住户2000人的“综合都市”，是否成功全取决于你的经营能力。

开始游戏后，你最先看到的就是大厦投资人“山之内先生”——这个名字好像在哪里听说过似的。你将从这位山之内先生的手里获得1亿5千万元的资金，被委任来经营大厦。你的使命就是经营店铺、住户、商务用房以及旅馆等等，用赚来的利润不断扩张你的大厦！

进行房间等设施的设置感觉就像搭积木一样，非常简单。虽说在大厦的什么地方配置什么是自由的，但如果不经任何考虑就随便建设，房客们就会感到不满而不断离开，经营就陷入死胡同了。这里一个关键就是“人的移动”问题。这座大厦里有许多人出入，能否使他们在最短时间内顺利到达各自的目的地，需要你对大厦结构进行巧妙的设计。

喂喂，这幢大楼到底是怎么回事？

←好不容易乘上电梯的房客们。如果放任自流而不加以处理，他们就会退租走人，不再到这座大厦来了。



四害之一的小强出现，蟑螂啊！

←如果没有足够的清洁人员对大厦进行扫除，就可能会出现蟑螂。坐视不管的话，这些房间就谁也不会再待了。

通过不断增建，使大厦规模逐渐扩大起来吧！

先设置一切的基础——大厅吧！

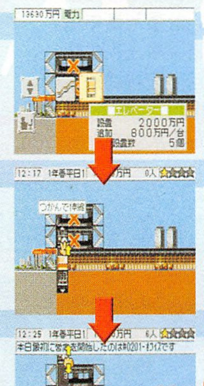
开始建设大厦后，第一项作业就是对大厅进行设置。大厅是住户和房客们进出的必经之所，大厅的规模就是大厦的规模。虽说房客增加后大厅也可以进行扩建，但那样做的话，已经设置好的电梯和步行梯位置就会显得很不协调。一边计划一边进行设置吧。不过，如果为了追求宏伟的大厦而把大厅设计得过长，房客们沿着大厅走时就会很花时间。掌握好分寸是十分重要的。

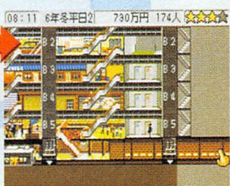


↑建设行动非常简单，最开始先建成可以收容在一个画面中的规模比较好。

绝对不可缺少的电梯！

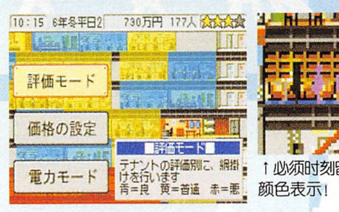
让房客只使用楼梯上下会产生不满情绪。想顺利实现上下通行，电梯是不可或缺的。但是有时也会出现“明明就在2层租房，上下楼时却总占用电梯！”的情况。这时为电梯设定一下停靠楼层的范围吧。例如，可以设置“从一楼直达五楼”或者“只停奇数层”的运行状态。大厦达到一定规模以后，还可以设置大型电梯。绝对不能成为像“没头脑”那样的建筑设计师啊……





↑合理设置电梯，让住户和房客可以顺利地上下楼吧。开始有一部就够了。

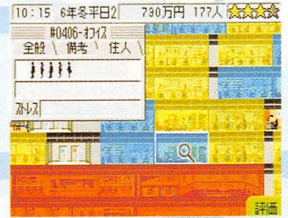
调查用房者的满意程度作为今后的参考吧！





↑必须时刻留意房客们的颜色表示！

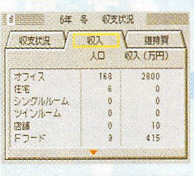
↑在评价模式中，蓝色表示满意，黄色表示马马虎虎，红色表示不满。参考这些评价，造出更棒的大厦吧。



→使用放大镜般的光标就能对各种设施进行详细调查。

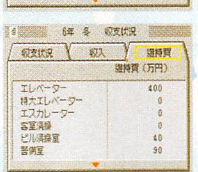
在大厦扩建的过程中，不断调查住户与房客的满意程度是非常重要的。把应当改善的地方加以改善，以达到增加收入的目的。满意程度可以通过表示房客不满情绪的颜色随时进行检查。当评价较低时，必定有行动不便、房租过高等原因存在。

收支是黑字还是赤字？一攫千金，谋求发展吧



6年 冬 収支状況

	人口	収入（万円）
オフィス	168	2800
住宅	6	0
シングルルーム	0	0
ツインルーム	0	0
店舗	0	10
Fフード	3	415



6年 冬 収支状況

	維持費（万円）
エレベーター	400
特大エレベーター	0
エスカレーター	0
客室清掃	0
ビル清掃室	40
警備室	90

经营状况是否良好，看看“收支帐本”就一目了然。住房和旅店之类设施只要来了房客就会有定期收入，而电梯、清扫室、保安室的设施不仅没有收入，还要保养费。但因此导致电梯数量过少，住户就会积累不满情绪而走人，使收入减少，随时检查收支情况，在大厦的经营效率上下功夫吧。

↑从图上可以看出，电梯的维持费用实在不可小瞧。

6年 冬 収支状況

収支状況	
今季総収入	3380 万円
今季総維持費	-1381 万円
今季臨時収支	0 万円
今季設備投資	-2050 万円
前季末繰越金	1381 万円
現資金	730 万円

→维持费用与设备投资的合计超出收入了！虽然用周转金顶了过去，可照这种状况，经营早晚会陷入瓶颈……

海贼王 龙之梦

路飞要寻找自己失去的记忆！

动画及漫画版都获得巨大人气的《海贼王》即将以A·RPG形式在GBA上登场！故事与最新的动画版相同，从路飞等人丧失记忆之处开始。这与正在寻找路飞的神秘少年诺可有什么关系呢？一切的谜题都将在游戏中为你揭示，一起踏上路飞寻找记忆之路吧！





GBA		
BANDAI	2005.04.28	5040日元
卡带	A·RPG	1人用

向着事件满载的大航海之路出发！

为了取回丢失的记忆，路飞等人决定重新体验一遍过去的冒险。旅途中会遇到大量关键人物和事件，各种令人感动的名场面和怀念的人物也会登场。当然，GBA原创的情节也很值得期待！



←从香克斯那里得到草帽的路飞，再次体验那种感动吧！

→自己的梦想有着太多的敌人，罗宾对生活开始感到疲倦。



紧张的实时战斗系统！和同伴一起战斗吧！

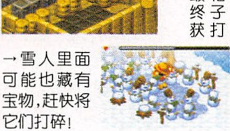
本作采用了紧张的实时战斗系统，除了1对1的BOSS战外，还有与同伴一起对抗众多敌人，或是以一敌多等战斗模式。战斗中只要按一个键就可以自由切换人物。例如接近的时候可以切换到路飞或佐罗，远距离战则可以用乌索普，根据状况来排定战略。另外，满足某些条件时，还可以与队友一同发动强力的必杀技。

战斗以外的难关……

阻挡在路上的不只是敌人，还有大量必须绞尽脑汁才能解开的谜题等着你！



←推动箱子打开门，最终获得宝箱。



→雪人里面可能也藏有宝物，赶快将它们打碎！



↑小丑巴基、杂耍师卡巴吉、驯兽师莫吉。



↑路飞等人忘记的不只是旅行的目的和同伴，连战斗技巧也忘了。不取回记忆无法使用必杀技！

收集道具强化自身的“宝藏联结系统”！

在战斗中使用的技巧以及冒险的记忆，可以回忆起来。



←在地图上可以得到各种情报。



↑在移动中遇到了克罗卡斯，得到了路飞以前战斗过的对手的情报！

↓图鉴中不光有情报，还可以查阅得到过的道具。





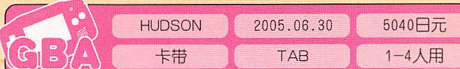
↑入手的情报会被保留在图鉴中，与其它情报或道具合成的话，便能够取回记忆！

桃太郎电铁G 制作黄金卡组





来看这次的新情报吧!



PIYOPI的五大变化!

通过上期介绍，我们知道PIYOPI会根据不同情况进行变身。到底它会有哪些区别呢？让我们来看一看吧。

蓝色PIYOPI

变成蓝色PIYOPI的话，日本全境都会变成增加站！这是成为大富翁的好机会，真是笑得合不拢嘴啊！

红色PIYOPI

变成红色PIYOPI的话，每走一步都会有花费。不知道要持续多少个月，你能挺住吗？



黄色PIYOPI

变成黄色PIYOPI的话，就会有卡片不断入手。当然，并不仅限于好卡。

N PIYOPI

能变出“好卡站”来的N PIYOPI。每次都能拿到好卡，这机会真是不可多得。

紫色PIYOPI

变成紫色PIYOPI的话，穷神站就会在全国各地出现！每次停下都会被拿走大量金钱！

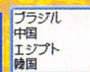


穷神的新恶行

这次横冲直撞的当然不只是“PIYOPI”。桃铁系列里每作中都登场的穷神也进化成更加凶悍的姿态登场了。虽然穷神是十分讨厌的家伙，我们也并不想和他多打交道，但还是来看看在桃铁G中，穷神又想出了哪些坏主意吧。了解他的凶恶后，赶紧把这讨厌的家伙甩给对手溜之大吉吧！







识别出各国国旗吧!

从全世界的国家中选出各种国旗，让玩家回答其所属国的知识问答。虽然认真思考的话基本不会选错，但如果一不留神按错了就会被罚钱，还是冷静作答为好。最好从现在开始看世界地图把各国的国旗记熟。

健全完善的经营管理!



购入地产之后不断增资，结算时的收益就会上升。穷神会把好不容易增资建设起来的地产降低一个等级。当然，增资时所花的钱是不会退回来的。收益率会随之下降，不重新增资是恢复不到原来水平的。



NDS	NINTENDO	2005.04.21	4800日元
	卡带	SLG	1-2人用

任天狗 nintendogs



和小狗们亲密接触吧！

在NDS上和可爱的小狗们亲密接触的交流游戏，利用NDS特有的触摸屏机能来抚摸小狗，或者训练它们，还可以利用麦克风把远处的小狗叫过来。小狗们的动作和真实中一模一样，这是一款能体会到和真正小狗一起生活的感觉的“治愈系”游戏。



←触摸小狗的腹部就能看到这种表情！

15种可爱的小狗分别在3个版本中登场

自公布起就受到广泛关注的《任天狗》发售日已经确定，发售时分成3个版本，版本之间的不同点是包装封面上的图案以及最初可以饲养的小狗种类。最开始虽然只能从5种小狗中进行选择，但通过无线通信每个版本都可以收集到全部的15种小狗。

吉娃娃与朋友们



→封面上的就是拥有大眼睛的吉娃娃，开始游戏之后，可以选择和包括吉娃娃在内的5种小狗一起共度时光。

达克斯犬与朋友们



←黑亮的瞳孔和下垂的耳朵令人印象深刻，这就是达克斯犬版本的封面，开始游戏之后就可以和包括达克斯犬在内的5种小狗一起生活。

柴犬与朋友们

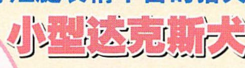


←身为日本传统犬种而深受欢迎的柴犬，封面上它闪亮的眼睛给人留下深刻的印象，开始游戏之后就能选择包括柴犬在内的5种小狗了。

可爱小狗全介绍！ 1 达克斯犬与朋友们

在这个版本里一开始就可以选择在日本最受欢迎的犬种"达克斯犬"，此外还有德国牧羊犬和史柔查梗等非常容易训练的犬种，以及约克夏梗和哈巴狗等5种宠物犬可供选择。

长身短腿表情丰富的猎犬 小型达克斯犬





←原产于德国，在所有的犬种中腿是最短的，体长是身高的两倍，可爱的外表使它成为日本最受欢迎的犬种，垂下来的大耳朵和小小的眼睛也惹人怜爱。



有明显眉毛与胡须的犬类 小型史柔查梗



←原产于德国，特征是嘴的周围长着明显的胡须，其名来源于德语的"络腮胡"。眼睛上方的眉毛和胡子是最可爱的地方，身形小巧的史柔查梗面貌却像个老头，这种不协调的外表会不会很有魅力？

额上有深深皱纹的中国宠物犬 哈巴狗



→从中国古代传下来的犬种，从公元前的中国王朝就开始被饲养，门第十分显赫(?)的犬种。面孔有些像人，这是欧洲犬种所没有的特征，性格非常老实温顺。

好奇心旺盛的"会动的宝石" 约克夏梗





←原产于英国的小型犬，名字从英国地名约克夏郡而来。小的时候有黑色的毛和清澈的眼睛，长大之后毛色就会发生变化，长长的毛覆盖全身。

适合训练的万能犬种 德国牧羊犬



←原产于德国的牧羊犬，作为非常适合训练的犬种而广为人知。长大之后身高会超过60cm，小的时候拥有成犬所没有的可爱。

可爱小狗全介绍！ 2

吉娃娃与朋友们

养狗的人和不养狗的人都非常喜欢的“吉娃娃”，在这个版本中一开始就可以选它，此外还有满身绒毛的查理斯王骑士犬和狮子狗，温顺聪明的拉布拉多猎犬和小猎兔犬，一共可以选择5个犬种。

有大眼睛的世界最小犬种

吉娃娃



↑原产于墨西哥，名字的由来是墨西哥的吉娃娃市。在所有的犬种中体型最小，清澈明亮的眼睛给人留下深刻的印象，虽然体型很小但性格很要强，非常爱叫。



↑查理斯王骑士犬和柴犬一起在公园里高兴地玩耍！

有长毛和可爱面孔的宠物犬

狮子狗

↑原产于中国西藏，外语中名称发音从“狮子”二字得来。覆盖全身的长毛和较粗的四肢是它的特征，与英国和德国所产的猎犬不同，是纯粹的宠物犬。

英国王室流传下来的高贵犬种

查理斯王骑士犬

↑原产于英国，从英国王室代代饲养的高贵犬种加以改良，使其变得一般化。王室的气质和下垂的双耳是其特征，性好交际，经常对其它犬种主动采取友好的态度。

快速适应训练性格温驯顺从

拉布拉多猎犬

↑原产于英国，成犬身高超过55cm，作为适合训练的犬种而广为人知，在警犬、导盲犬、缉毒犬领域十分活跃。性格温顺，不随便乱叫，是非常好养的犬种。

双耳下垂的大众犬种

小猎兔犬



↑原产于英国，活跃于猎兔活动中。以垂下来的长长双耳为特征，性格温驯，适应集团生活，这在狗中非常少见。

可爱小狗全介绍！ 3 柴犬与朋友们

可以选择日本人非常熟悉的“柴犬”的版本，另外还包括小型笃宾犬和设得兰牧羊犬这两种训练性很高的犬种，以及玩具型贵宾犬和彭布罗克威尔士柯基犬这两个作为宠物犬而颇受欢迎的犬种，总共可以选择5种小狗。



对主人非常顺从的日本传统犬种
柴犬



←从古时就开始被饲养的日本原产小型犬，过去曾被用来捕猎鸟兽。对主人非常忠实，感觉与警戒心十分灵敏，是很重要的看门犬犬种。



↑正戴着可爱饰物玩足球的玩具型贵宾犬。

在“小型犬”领域拥有长久历史
威尔士柯基犬·P



↑原产于英国，“柯基”的本意是“小的”，“P”指“彭布罗克”。耳朵尖端略显圆形，没有尾巴，性格活泼，但对主人很温顺。

拥有柔软的毛和高贵气质的宠物犬
玩具型贵宾犬

←原产于法国，是体型如玩具般大小的贵宾犬种。特征是全身包着非常柔软的毛，聪明的它很适合训练。

↓原产于英国，拥有与苏格兰柯利犬相似的白色鼻纹，名称来源于英国的设得兰岛。性格明朗，容易训练。



←原产于德国，是与多伯曼短毛猎犬拥有相同祖先的小型犬。虽然小型犬基本上都只被当作宠物，但实际上笃宾是种训练性很高的聪明犬种。

小型笃宾犬
非常适合训练的宠物犬

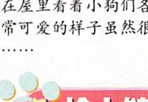
设得兰牧羊犬
小巧的面孔上纵贯一道白色鼻纹

散步、洗澡、参加比赛
用各种方法和你的小狗交流吧

在这里将介绍一些和《任天狗》中的小狗进行交流的方法，在屋里照顾小狗当然很有意思，把它们带出户外也很有趣，带它们外出散步或者参加大会，与小狗在各种场所快乐地玩吧。

↓拴上链子和小狗一起外出散步吧！看小狗好像很享受散步的样子。

←可对于调皮的小狗们来说，还是在户外活动一下身体比较好，瞧它们一副「好想出去玩——」的表情。



↑在屋里看着小狗们各种非常可爱的样子虽然很有趣……

散步 拴上链子优雅地散步去

散步中的小狗颈上是拴着链子的，用触笔摇动链子和小狗在街上愉快地走吧。散步的时候会碰到其它小狗或者捡到道具，会发生许多精彩的特殊事件。



↑正在和查理斯王骑士犬散步，小狗好像一边散步一边东张西望。

↑用触笔跟着小狗的动作摇动链子。

←有时散步中的小狗会非常用力地拉动链子，如果跟着它去，它就会叼来一个礼物盒子……



→盒子里会放有鸭舌帽、足球、狗粮等各种道具，也可以去商店购入和卖出道具。

洗澡 身上脏了的话就洗个干净

散步之后有时小狗的身体会弄脏，这时就在家里的浴室中，用浴液给小狗洗澡吧。如果把它们洗得干干净净，它们对主人的爱情会更深的！



↑画面右上角的两个图标，左边是浴液标志，右边是喷头标志，用沾着浴液的刷子仔细洗刷小狗散步后弄脏的身体，用触笔控制刷子仔细洗净身体的每一个角落。



←用刷子把身体刷得干干净净之后就用喷头把泡沫冲掉，喷头也是用触笔来操作的！

大会 以大会获奖为目标认真训练

可以让自己的小狗参加三种大会，大会的种类是飞盘大会、障碍赛跑大会和小狗选美，通过每天的教导加上和小狗在公园及体育馆里不断训练，争取在比赛中取得好名次吧，本次先介绍飞盘大会和障碍赛跑大会。

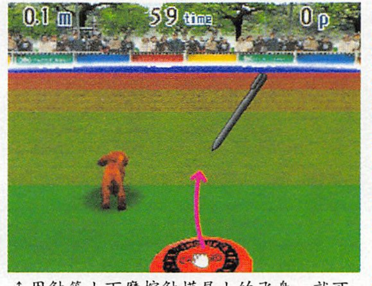


→从3种大会中选择一种让小狗参加，如果想参加小狗选美大会就必须每天对小狗进行教导，并寻找让小狗变得更可爱的饰物。

准确接住飞盘！飞盘大会

飞盘大会使用飞盘进行竞技，使用触笔投出飞盘，让小狗在飞盘落地前接住，根据小狗的运动能力，调节好飞盘的投掷距离与高度吧。

用触笔投出飞盘



↑用触笔上下摩擦触摸屏上的飞盘，就可以嗖的一下把它们扔出很远。

狗狗冲出去追扔出去的飞盘……



↑追上玩家扔出去的飞盘，小狗看准时机高高跳起做出接飞盘的姿势。

华丽地接住！



↑华丽地叼住了飞盘！顺利接住的话，距离投出点越远得分越高。

越过障碍！障碍赛跑大会

障碍赛跑大会是在英国诞生的小狗竞技，这是一种比赛正确穿越障碍物在最短时间内跑完的竞技。在一个很大的竞技场上设置了许多检验小狗跳跃、在窄道中匍匐前进等训练成果的障碍物，小狗和主人是否能进行成功的交流似乎也是胜利的关键。

第一道难关是跨栏



←带着为障碍赛跑大会而进行训练的小狗出场……比赛开始！



←↑再次遇到挡在面前的栏板，如果是经过训练的德国牧羊犬，这种水平的障碍物轻轻松松就可以过关。

第二道难关是钻隧道



→刚完成跨栏又有隧道！

↓平时不会进入狭长黑暗通道的德国牧羊犬在钻隧道。





→顺利钻出通道，这就是平时训练的成果！为取得大会优胜好好训练吧！



NDS		
BANDAI	2005.05	6090日元
卡带	S·RPG	1人用

BANDAI在今年2月下旬公布了《SD高达G世纪DS》游戏发售决定后，关于NDS上的首作SD高达消息就不断涌来，这次为玩家们揭露的是关于游戏剧情、战斗系统以及ID指令等方面的一系列新情报。

宇宙世纪与平成高达的双路线流程以及总数超过1000个丰富的事件！

完全超越前作的原创剧情！本作最大的亮点在于完全原创的剧情，这次剧情将分为两条路线，一条将以U.C.（宇宙世纪）的人物为中心展开，而另一条会以平成高达（机动武斗传G高达、新机动战记高达W、机动新世纪高达X）的人物为中心，超越时代和众多不同世界观的多部高达作品交织登场，并且拥有数量多达1000以上的丰富事件，总数可是GBA版的1.5倍哦。



→除了剧情超越作品的界限之外，游戏中也有再现原作经典场面的事件。阿姆罗误杀了帮助和庇护夏亚的拉拉……

基拉VS金格纳姆

→《机动战士高达SEED》的主角基拉追问《机动战士TURN A高达》中的金格纳姆关于TURN X的暴走事件。



←金格纳姆企图以《机动战士TURN A高达》中禁断的MS"TURN X"进行破坏，对驾驶自由高达的基拉出言狂妄。

战斗中也会有经典场面的事件发生！

在地图画面外，战斗中也会有再现历代机动战士GUNDAM系列的经典场面的事件发生，一部分事件是自动发生的，而另一部分则需要触发、满足一定的条件，当然也会有《SD高达G世纪》原创的一些战斗事件。

拉克丝 VS 米利艾鲁特



↑《机动战士高达SEED》女主角拉克丝与《新机动战记高达W》的敌方角色米利艾鲁特在战场上相遇。

↑为清除和平的障碍而开始战斗。这次米利艾鲁特站在我们这一方，拖鲁基斯III出动！





↑→《机动战士GUNDAM》中令人印象深刻的最后之战，主角阿姆罗的高达和宿敌夏亚的吉翁号激烈冲突。

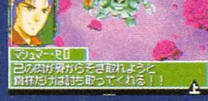
机动武斗传G高达 多蒙和雷茵的合体攻击





↑→高达系列中风格迥异的一作——《机动武斗传G高达》中的剧情，多蒙和雷茵合力使出合体攻击——石破LOVE LOVE天惊拳！

G世纪原创事件





哈利VS马修曼



←↑与蔷薇密不可分的马修曼与哈利的宿缘！两个守护女王的骑士间的对决，超越作品界限的原创事件。

随心所欲的3机编队、小队作战

本作中玩家能把偏爱的小型机体自由编成为三人一个小队，以小队行动时的移动以及攻击都不能莽撞，享受有组织战斗的乐趣吧。小队全员消费SP能发动对敌全体攻击的特殊小队攻击，攻击力则随小队成员及各单位相性而变化，而成员编成的不同也会使小队攻击的画面不同。

卡罗特、蒂珐和克瓦特罗







→高达X中的机师卡罗特和蒂珐与Z高达中的克瓦特罗的混编小队，各种组合都可以尝试下。

以战舰的炮击打散敌方的小队配置

敌方同样可以进行小队作战，此时以战舰炮击能使其编队散开，无法给予敌小队机体重创的话就用这个办法来逐一击破吧。而且捕获敌人时也必须令其孤立。



敌方机体左上方的数字3表示现在是3机编队状态。

用己方战舰炮击打散敌人编队！使敌方战力分散后就容易击破了。





以名台词形式强化攻击的ID指令

根据所使用武器的不同，能选择原作台词发动强化攻击的ID指令，有着各种各样的效果。还有对应专门机体的ID指令存在，相信玩家对这一系统已经很熟悉了！

ID指令发动后 攻击力 大幅上升！



↑→卡缪发动ID指令，Z高达的攻击力大幅上升！



←小队全体成员能同时发动ID指令。这个小队组合何人能挡！

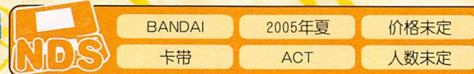


→Z中阿加玛舰队MS小队三位成员组队，相性应该不错。

鋼の錬金術師

追寻贤者之石的爱德和阿尔的旅程在NDS上展开！

体验TV版动画的故事剧情



游戏中主要的故事模式剧情内容出自TV版动画，爱德和阿尔展开为取回失去的肉体而追寻贤者之石的旅程，故事从两人揭穿以赝品贤者之石制造奇迹的可奈罗大主教开始。除此以外还有其它模式可以使用游戏中登场的其他人物来进行游戏。





↑爱德与穆斯坦通话中，两人的表情一目了然。





↑发生事件时对话与图像分屏显示。



←游戏中当然有用赝品贤者之石制造奇迹的可奈罗的事件，游戏开始不久就要与合成兽战斗。



使用触摸屏发动炼金术

本作类型为使用触摸屏的横向卷轴动作游戏，主角使用拳脚攻击和跳跃等各种动作击倒敌人，发生事件或使用特殊技能时就能使用触摸屏发动炼金术。

←能操作的人物只有一个，其他人物作为援护角色跟进。

有同伴援护！

←关卡中有各种陷阱，可以使用跳跃动作来越过障碍。



失去肉体后灵魂被固定在铠甲上的爱德的弟弟

阿尔冯斯·艾尔利克

追寻贤者之石而展开旅程的炼金术师

爱德华·艾尔利克

使用各种丰富的动作进行战斗!!





←与合成兽战斗的爱德，除了使用炼金术外，爱德还常用近身格斗。

↑爱德凌厉的空中飞踢使合成兽炸裂，然后决定下一个要攻击的地方。

点触炼成触键发动炼金术



炼成图标

使用炼金术的必需物，炼成图表除了能由炼成原料变化而来之外，还会随着时间推移慢慢地自然增加。

炼成触键B

发动炼金术制造墙壁，在靠近可炼成物的地方就能炼成，威力也与点触时间有关。

炼成触键B

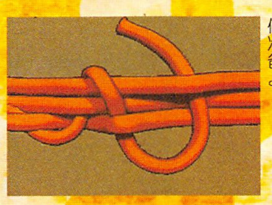
发动炼金术炼成大炮（也有其它类型），点触时间越长大炮的威力越大。

使用炼金术时必须要用到触摸屏，首先必须通过破坏关卡中的木桶等物收集炼成原料，当炼成原料变化为炼成图标时说明炼成准备OK，然后点触下屏幕两角的炼成触键发动炼金术。点触炼成触键A时一般是炼成大炮，如果收集到其它物品也能发动各种类型的炼金术。

不仅发动炼金术需要使用到触摸屏，某些事件场景和小游戏也会用到触摸屏，包括描绘炼成阵及用触笔移动物体等各种使用方法，亲手描绘炼成阵时一定会让人有种身临其境的感觉吧。

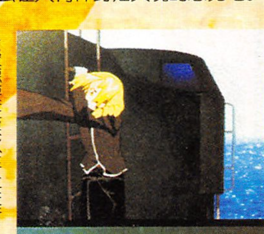
使用触摸屏的特殊事件






←为了帮助被劫车匪徒捆绑的法尔曼解开绳子，玩家要用触笔细心解开绳结。

→爱德要在煤水车上进行炼成，首先要画好炼成阵做准备。




超執刀カドゥケウス

与谜之奇病斗争的ACT

以近未来为舞台运用医疗科技与谜之奇病斗争的外科手术ACT，作为天才外科医生的主角月森孝介将以使时间变慢的超执刀能力逆转形势。



NDS	ATLUS	2005年春	价格未定
	卡带	ACT	1人用

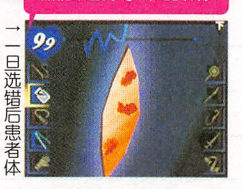
使用触笔的各种手术操作





→轻点图标就可更换手持器械，要迅速选中需要的器械。

点触选择手术器械！



→一旦选错后患者体力会下降，必须熟记各种器械的位置。

↑根据患部正确选择器械非常重要。

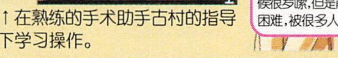
手术中使用触笔操作各种医疗器械

本作中的手术全过程使用触笔来操作，以触笔代替手术刀或激光进行切割，并使用镊子夹取异物，以缝合工具缝合切口或伤口，涂抹酒精进行术后消毒，贴合保护胶带保护缝合处，亲手施行手术的临场感十足，直接点触各种图标就能进行手术器械的迅速切换。而游戏中的操作情况会影响到手术是否成功和玩家的得分。

部分关卡公开！

作为操作练习关卡的插曲流程中，能从熟练的手术助手古村小姐那里学习到各种医疗器械的使用方法，还会遇到同事佐仓医生的身染疑难病症的妹妹，佐仓拒绝给妹妹动手术的想法激怒了月森。





↑在熟练的手术助手古村的指导下学习操作。



古村百惠

熟练应对各种困难

39岁，是工作于北崎医院的熟练的手术助手，虽然有时候很罗嗦，但是能应对各种困难，被很多人钦慕。

无可替代的东西



↑关卡开始前出现醒目的标题。

↑佐仓医生的妹妹十分信赖兄长，主角能使用超执刀能力拯救她的生命吗？

使用超执刀能力拯救幼小生命

→放弃给身患难病症的妹妹动手术的佐仓。

↑在手术过程中也进行高速增殖的肿瘤Guilth II，发动使时间变慢的超执刀能力来迎击！

↑手术过程中也被增殖的肿瘤侵蚀着身体的妹妹。

酒精 消毒和使细胞复活

酒精可以用来消毒，拥有使伤口早日恢复的效果，常用来涂抹小伤口或用绷带包扎前涂抹患处，这个步骤必须在手术结束前施行，这样才能说是完美的处理。



↑缝合后别忘记进行消毒。

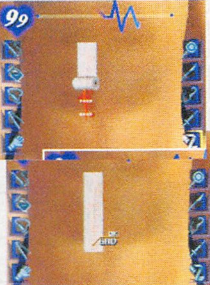


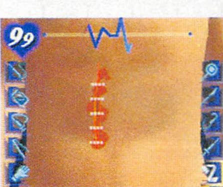
↑对不是太大的伤口使用酒精充分消毒，酌情处理吧。

保护胶带 用于保护患处的胶带

成卷的SF胶带用于贴在缝合后的患处起保护作用，手术后使用，使用适当的长度仔细贴在患处能获得高分。

↓在起点展开胶带，用触笔沿着贴合处划动。





↑手术过程结束。

↑恰到好处地提起触笔完成。

镊子 取出小的异物

镊子可以用来取出玻璃片等异物，点触目标物体后，必须用镊子夹住物体拿出来并放置到自动出现的托盘上才算成功，这个过程中触笔不可离开下屏幕，否则就要被判作失败。

轻点异物用镊子夹住



↑点触异物时就能用镊子夹住，然后直接移动。

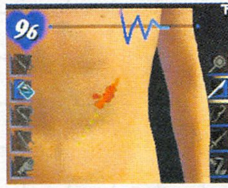
扔到屏幕右下的托盘里



↑夹住异物后自动出现托盘图标，扔在里面就行了。

手术刀 制造切口和切除肿瘤

人体内部有异常时需要用手术刀切开皮肤，沿着画面上的引导线就能进行理想的切开，而切除肿瘤时要根据其形状进行复杂的操作，所以想正确并快速的做手术是相当有难度的。



↑开腹手术的切开处也有同样的标记。

沿着引导线切开

↑切除点会预先有明显的标记，不要弄错哟。



根据肿瘤的形状下刀

↑小心翼翼并快速地切除肿瘤！

缝合工具 缝合很深的伤口或切口

选择缝合工具可以用来对患部的伤口或手术切口进行普通的Z形缝合。

划出Z形轨迹



↑根据处理情况获得分数，上屏幕中的助手提出建议时，下屏幕右上角会出现提示图标。



↑小心翼翼地缝合伤口后会出现GOOD字样。

出现COOL获得高分



↑以轻柔的动作快速正确进行缝合会获得更高得分。

逆転裁判 蘇る逆転

《逆转裁判》登陆NDS!

本作在复刻GBA版《逆转裁判1》的基础上加入了一话新的剧情，玩家可以扮演天才检察官御剑怜侍来完成法庭局势的逆转，此外还利用NDS的机能对系统进行了改进，并揭开未解之谜。



NDS		
CAPCOM	发售日未定	价格未定
卡带	AVG	1人用

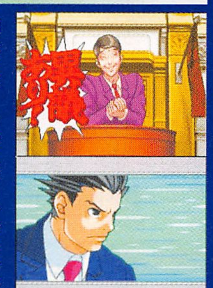
从今以后我们要科学式地有异议！

新角色出场！



在新增的第五话剧情中会有一位名为宝月茜的16岁女高中生登场，她的梦想是成为“科学搜查官”，精力充沛的她总是背着放满各种化学药品的小包。宝月茜的外貌与大家熟悉的绫里真宵惊人的相似令人浮想联翩，以证人身份在法庭上出现的她会对剧情有怎样的影响呢？

活用机能的系统改进！



为充分使用NDS触摸屏与麦克风的新机能，本作系统在前作的基础上进行了一些改进，例如侦察部分中可以在下屏幕的场景中直接点触需要调查的物品，法庭部分中的人物及证物等法庭记录会在下屏幕中显示，方便玩家随时查看，提出反对时“有异议！”的这句话则可以使用麦克风由玩家自己喊出来，真是令人热血沸腾！本作中还加入了MESSAGE SKIP功能，所有对话都可以直接跳过。法庭举证时的证物将以3D形式呈现，并可以旋转缩放，相信这些进化的系统能让玩家们满意吧。

超长剧情揭开未解之谜！

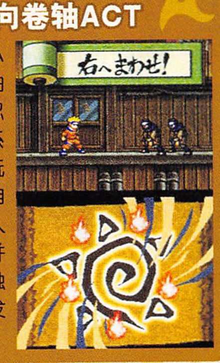
“逆转之父”巧舟宣称读完第五话剧本至少需要一天时间，而制作这一话所耗费的时间和精力绝不亚于当初开发GBA版的任一款作品。在第五话的超长剧情中还将会揭露御剑怜侍的失踪之谜，相信各位都还记得《逆转裁判2》中狩魔冥说的那句“御剑怜侍选择了死”吧，那么在《逆转1》和《逆转2》之间将近一年的空白时期到底发生了什么事情呢？御剑怜侍为什么会选择一死呢？全部的谜团将在《复苏的逆转》中揭开！



NDS	TOMY	2005.04.21	价格未定
	卡带	ACT	1人用

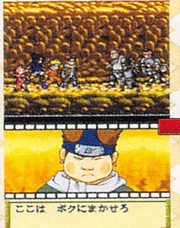
操纵鸣人等角色的横向卷轴ACT

本作是GBA版横向卷轴ACT《最强忍者大结集》系列最新续作，玩家可以使用自由组合的三人小队来破关，并利用NDS的触摸屏等机能发动各种忍术。



敌方角色也会作为援护

本作使用了三人一组行动的小队系统，点触下屏幕的人物图标时就能呼叫援护人物出场，以前击败过的敌方角色如我爱罗等人也会成为援护人物哦！





↑丁次首先登场，二郎坊是他的对手。





↑呼叫我爱罗的援护，他使用操作沙来攻击的忍术，把对手卷入沙中。

←我爱罗的忍术发动后，佐助面前的所有敌人都被解决了。

用NDS的机能发动奥义

本作中玩家能像鸣人等角色一样使用特定的动作发动奥义，例如鸣人发动“螺旋丸”时玩家需要以触笔画圈，佐助发动“豪火球”时玩家要对着麦克风吹气。

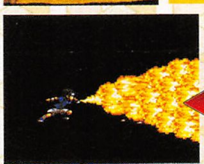


←↓鸣人发动“螺旋丸”的场面，根据向左和向右旋转的不同有不同的用法，汇集完查克拉以后就冲向敌人发起攻击吧。











↑“吹火”是要对着麦克风吹气的直观操作，以此操作发动奥义。



←佐助的得意技能是使用吹出的巨大火焰进行攻击，对杂兵有一击必杀效果。



责编/天意



首都高BATTLE

PSP	元气	2005.04.21	5040日元
	UMD	RAC	1人

黑暗中华丽奔驰的《首都高BATTLE》为了获得最快的宝座，先以车队的队长为目标吧！

通过车队战将首都高完全制霸！

在首都高速公路上进行1对1的赛车对战一直是本系列的卖点。直到前作为止，都是通过在首都高上行驶来寻找对手。而本作中通过在首都高速路上设置的监视器，可以自由选择对手。对战中，画面上方会显示出表示驾驶者精神力的SP槽。总在对手前面行驶或是巧妙阻止对手超车使对手的SP减为零就算是胜利。虽然这已经很有趣，但在PSP版中又加入了新的要素。这就是新系统“车队战”。在团体战中取胜，就可以夺取其它车队支配的领地。以压制所有区域为目标，不断奔驰吧！





↑←通过监视器进行观察。会显示出对手所属的车队和等级。

部分车队介绍

ROLLING GUY
根据地：霞之关
所属队员：ROLLING小子1号-7号

过去是在山路上赛车，进军首都高之后，成为C1组中有名的车队。以AE86为中心构成，凭借对车的热爱和对技术的追求而不断战斗。虽然实力无可挑剔，但由于车型老旧，对马力上的差距毫无办法。

R.R.
根据地：机场中央
所属队员：白银的贵公子、HIROSHI

财团的少爷们出于兴趣而组的车队，所以资金非常充足，主要以改造到极限的跑车构成。驾车的也都是首都高上屈指可数的有名驾驶员，对超高速战最为擅长。

SPEED MASTER
根据地：未来港
所属队员：满月的狂气、屈辱请负人

作为车队的历史非常久远，是首都高上的公路车手们憧憬的对象。前任队长隐退之后曾经经历了一段混乱时期，但现在已经恢复了往日的实力。想在他们手底下排上高名次可是非常困难的。





以夜晚的首都高速公路为舞台，和竞争者们一较长短的《首都高BATTLE》系列最新作。玩家将不再作为个人，而是作为车队的一员参战，使得本作不再是一个单纯比赛速度的赛车游戏。玩家将以不碰到墙壁和防护栏为前提，在超车点巧妙阻挡对手，尽情享受绷紧神经的奔驰感觉。



参加车队，并不断胜出！

首先要选择所属的车队并加入。加入车队后，队长就会告诉你"进攻对手的领地"。之后，为了战斗，需要不断进行车体的调整和技术的磨练。车队战胜利之后，就能夺取领地，扩大车队的势力。

STEP 1 首先要加入一个车队

首都高上存在着15个车队。从系列中的例牌车队到本作中新加的车队，每一个都充满了个性。玩家首先要在这些车队中选择一个参加。



↑加入强力车队的话，比赛也会容易一点。

STEP 2 在有对手的区域里开始车队战吧！

车队战中不光要想着超越对手，可能的话还要考虑到为队友超车制造方便。团队精神无论何时也都是获胜的关键。



↑决定出动顺序。需要考虑双方车手的相性。

在5对5的对决之中获得胜利！



↑←获胜之后便可以支配对手的领地，继续侵略下去吧。

STEP 3 取胜之后势力就会扩大！

胜利之后就可以支配对手的领地，但对方也随时会卷土重来，如果大意的话就算是煮熟的鸭子也会飞掉。



←如果在竞赛中取胜……



就算是消灭了敌人，之后再进攻别的区域，但如果对区域支配度降低的话，也可能会被别的车队将地盘抢走。

向邻接的地区发动进攻！！





车队内部的竞争也十分炽烈！目标是队长的宝座！

首都高上的车队集合了每天都在不断交锋的猛者。每个车队内部是有等级存在的。这就是通过小组成员之间的对战，决定小组之间上下级关系的“等级战”。用自己得意的跑车参加战斗，超越小组其他成员的话，登记顺序就会发生交替，使自己的地位上升。这是一个以下克上、取而代之的实力主义世界。最后，当战胜了车队的队长之后，玩家就会变成队长率领起整个车队。带领自己的部下讨伐其他车队，向一统首都高的目标前进吧！



STEP 1 首先从等级战开始

刚加入车队的玩家，当然会排在等级表的最下边。但是，公路车手的世界里速度就是一切。在首都高上战胜对手，等级就会上升了。通过这个来磨练自己的技术，为将要到来的决战做准备吧。



←每个小组内都有等级表，可以一目了然。先以比自己高一位的队员作为对手吧。

←刚加入车队，不知如何是好的玩家，可以从队长那里听取建议。

STEP 2 向等级比自己高的队员挑战

进入等级比自己高一位的队员所在的区域，就可以与该队员进行对战了。战斗舞台只能选在自己所属车队的范围内。记熟赛道的要点，成为最强的公路车手吧。





↓等级相近的话实力也大致相似。把握住每个弯角的特征，在各个要点上准确按照记录线行驶。到了几个超车点就是决胜负的时候了。



↑等级战与通常的飞车战不同，是从固定地点开始的。起步时的加速非常重要。

STEP 2 到达等级表最高位置时就成为队长了！

不断挑战同车队的队员，到达等级表第2位后，差不多就可以向队长发起挑战了。为了取胜成为追求首都高的公路车手们的队长，毫不动摇的技术与进行过充分调整的赛车是必需的。漂亮取胜的话，玩家就会升格成为队长了。你将会拥有进攻区域与出场车手的决定权。

用马马虎虎的车是赢不了的！



→↑曾经把自己领进公路赛手之门的队长，现在超越他的日子终于来了。使用调整到完美状态的爱车发起挑战吧！

一点点的失误都会导致全盘失败

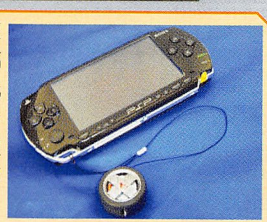


→↑一般水平的技术是无法对付队长的。如果出现失误，想在超车点超越他都很难。

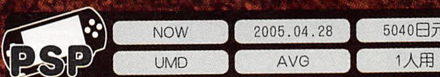


←取胜的瞬间，玩家就会升格为队长。亲手率领自己的车队吧！

在日本地区预约《首都高BATTLE》的玩家，将可获得一款轮胎造型的液晶屏幕擦吊饰作为预约特典。



体验人气恐怖漫画的气氛！




PSP	NOW	2005.04.28	5040日元
	UMD	AVG	1人用

本游戏改编自正在《周刊YOUNG MAGAZINE》上连载的同名漫画。为了寻找下落不明的哥哥，主人公宫本明与朋友们来到了彼岸岛上，但这里已经是化为吸血鬼的村民们的巢穴。游戏采用了原作的世界观与人物，但也包含大量原创的新情节。



游戏中可能会突然出现要求玩家进行操作的动作场面。按照画面指示迅速完成操作的话，故事便会向有利的方向展开。但反过来，失败的话也可能会出现很悲惨的事情……



一以熟悉的原作插画为底纹，故事像阅读小说一样推进。

最后能有几人幸存？

以下将要介绍踏上彼岸岛的主人公与他的同伴们。其中究竟有几个人能活着回来呢？



宫本明 为了寻找失踪的哥哥而前往彼岸岛的主人公，是个喜欢空想的少年。岛上的体验令他有了很大的成长。



阿健 很懂得关心人也很会打架，算是这一群人的首领。在彼岸岛上他也同样站在同伴们的前面。



小雪 阿健的女友，因为不放心健而跟他一起前往彼岸岛。性格好强，只要下定决心便会坚持到底。



西山 这群与学习无缘的人中唯一的优等生。他的头脑明晰和丰富的知识多次将同伴从危机之中救出。



加藤 看起来很强悍但却很靠不住的家伙。虽然被大家称为"加藤"，但他的本名其实是三村政和。



阿本 虽然没什么存在感，但还是为了寻找阿明的哥哥而前往彼岸岛。他从当警察的哥哥那里偷出某样东西带到岛上……

岛上的人们



宫本笃 阿明两年前失踪的哥哥。平时个性，但发起飙来便会变得冷酷无情。拥有很高的战斗力，能够一击打倒吸血鬼。



宫泽 一头白发、端正的面孔、看透一切的眼睛以及口中的獠牙……这一切都诉说着他已不是人类。



化为吸血鬼的彼岸岛居民，拥有远超过人类的力量。

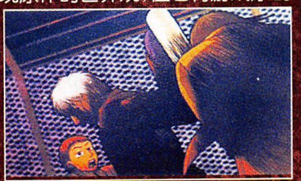


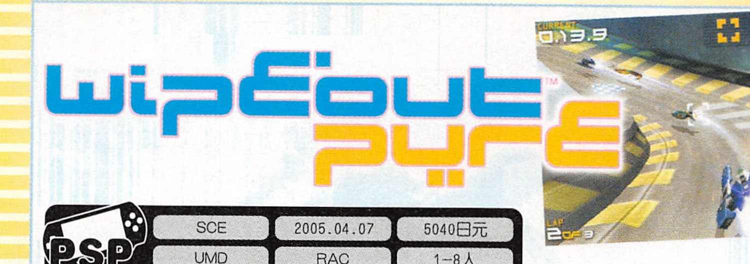
邪鬼 被吸血鬼操纵的异形怪物，其力量并不比吸血鬼弱。

丽 拿着阿明哥哥的照相机出现在众人面前的少女，是阿明等人在岛上的向导。她究竟是敌是友呢？

体验游戏原创的故事情节

虽然是再现原作的世界观，但也有游戏原创的情节以及未曾在漫画中登场的人物。可以说这是"另一个彼岸岛"。





WIPEOUT PURE

PSP		
SCE	2005.04.07	5040日元
UMD	RAC	1-8人

WIPEOUT意味着“歼灭”，在合竞速与战斗于一体的赛道上争取胜利！

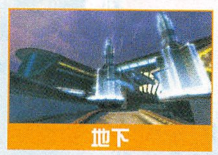
在丰富多彩的赛道上战翻对手！

2000年在PS上推出，全世界销量突破170万套的竞速游戏《WIPEOUT》在PSP上推出了续作。充满力量与未来感的引擎声在耳边回响，玩家将再次享受操纵浮游机械掠过未来都市地面的快感。游戏舞台共包括16条赛道。其中包括地形复杂的山路、强调浮游感的空中都市、灯光昏暗的地下道路以及充满建筑的街道等等。各条赛道还设置了充满个性的广告牌等装饰物。


街道

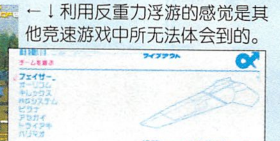

空中都市


山道


地下


↑游戏中的浮游机械称为“载具(Craft)”，初期共有8种性格各异的机体登场。


追求速度的极限！！


←↓利用反重力浮游的感觉是其他竞速游戏中所无法体会到的。

第一部通过网络升级的游戏！

通过无线局域网接上internet之后，玩家可以从网上下载游戏资料。游戏发售后6个月内会逐渐提供包括新赛道、载具、BGM、标题画面甚至是赛道上的广告牌等在内的下载内容。相关内容请随时注意本游戏的官方网站。

挑战新模式“赛区模式”！

本作新增了称为“赛区模式”的新模式。本模式中，玩家可以在自己的载具毁坏之前，挑战无限的赛区。与其它模式不同，本模式中的载具会自动持续加速，而且绝对无法刹车！直到载具撞毁为止，玩家可以一直加速下去，并在载具撞毁后按照经过的赛区数以及最高速计算成绩。随着游戏的进行，专用赛道也会增加。



游戏中登场的部分载具



在前方突出两根平衡棒的特异造型，属于重视安定性的载具。

TRIAKI

MACHINE SPEC

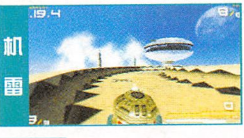
速度	★★☆☆☆	操作性	★★★★☆
护盾	★★☆☆☆	加速	★★★★★

利用道具击退对手!

本作中，赛道上有红色箭头的地方称为起动区，通过的时候将会获得道具。这些道具即包括攻击敌人的地雷、导弹等，也有令自机加速或提高防御力等多种类型。此外，也可以将道具吸收来补充自机的护盾。



瞬间进入超高速状态，适合在直道或跳跃之前使用，也可以用在终点前做最终冲刺。



在载具后方放出浮游地雷，当地雷接触敌人的时候就会发生大爆炸，对其造成损伤。



载具在一定时间内变为自动驾驶，在高难度的赛道上会收到不错的效果。



攻击前方的目标，是一种简单易用的武器。锁定之后发射还可以令命中率进一步上升。



可以减少损伤。经过一段时间，或者受到一定程度的打击后护盾便会消失。



在前方制造震荡波，可以同时对多个敌人造成损伤。但使用不当也有伤及自己的危险。





强化加速性能的机体，此外对于速度反应敏锐的操作性也可圈可点。

AG SYSTEM

MACHINE SPEC

速度	★★☆☆☆	操作性	★★★★☆
护盾	★★☆☆☆	加速	★★★★★

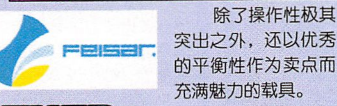


KILEX

本系列玩家熟悉的高速高护盾载具。

MACHINE SPEC

速度	★★★☆☆	操作性	★★★☆☆
护盾	★★★★☆	加速	★★★☆☆



除了操作性极其突出之外，还以优秀的平衡性作为卖点而充满魅力的载具。



FEATHER

MACHINE SPEC

速度	★★☆☆☆	操作性	★★★★★
护盾	★★★☆☆	加速	★★★★☆



以锐角形外观吸引观众眼光的载具，在速度和操作性上取得了不错的平衡。

ASSEGAI

MACHINE SPEC

速度	★★★★☆	操作性	★★★★☆
护盾	★★☆☆☆	加速	★★★☆☆

GAME品质

考虑到资料栏中资料的实用性，本期的GAME品质稍做了一下调整。机种一栏将改为发售日，机种用边框颜色来区分（详见本页边角栏处）。价格一栏GBA游戏改为卡带容量，NDS改为是否对应触笔、麦克风，PSP为记忆容量。最后一栏改为对应人数。如果对更改有什么疑问或建议的话，请写在回函卡上反馈给我们。

责编/天意

千年家族

千年家族

3月10日	NINTENDO
128M	SLG
1人	

★★★★★★★★★★★ 18

雪人
生僻冷门派
对热门游戏不感冒

任天堂推出的一款人气新作。玩家将接受大天神的任务，守护下界的一个家族，要在该家族人员活动时通过各种功效的弓箭和道具来正确地指导他们，使这个家族可以顺利地延续到千年。游戏最特别的地方在于即使关机仍可继续进行，玩家一觉醒来该家族可能已经成为豪门也可能已经彻底灭亡。要想顺利地完成任务，运气好坏也很重要哦！

暗凌
重度精修派
对沉迷的游戏极了解

好久没有碰到这么好玩的游戏了。本作采用儿童画风格的清新画面与可爱的2头身人物。游戏系统虽然简单却十分耐玩，职业、愿望等内容极其丰富，各种引人捧腹的事件更是层出不穷。看到自己守护的家族世代交替、生生不息，一直延续数百年时，那成就感还是蛮高的。这游戏实在太好玩了，总不时想看看自己的家庭，害得我上瘾而耽误了工作。

目标！甲子园！

めざせ！甲子园！

3月10日	TASUKE
64M	SPG
1-2人	

★★★★★★★★★★★ 15

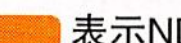


小侃
正版收藏派
必入手喜欢的正版

能够进军甲子园，是每一个日本高中的棒球运动员的梦想，如果实在无能为力，也就只好在游戏中感受一下了。游戏要玩家选择一名主角和一支棒球队，通过进行各种训练和比赛来让玩家和他们一起登上高中棒球最高的舞台甲子园。游戏的音乐和画面都受到了GBA机能的限制，所以只能说一般，在掌机棒球游戏中算比较好的，推荐给那些喜欢玩棒球游戏的玩家。

雪人
生僻冷门派
对热门游戏不感冒

从刚接触游戏机到现在，玩过的棒球游戏已经有很多了，本作算是掌机上一款不错的作品。本作中也采用了养成系统，需要通过比赛和训练提高人物的能力，每个训练项目都是一个小游戏，要靠玩家手动操作来完成，使训练不那么枯燥，而且根据成绩成长的能力也不同。由于容量的限制，感觉本作并没发挥出应有的本色，完全有提高的余地。

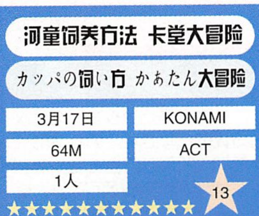
表示GBA游戏   表示NDS游戏 表示PSP游戏

河童饲养方法 卡堂大冒险

カッパの飼い方 かぁたん大冒险

3月17日	KONAMI
64M	ACT
1人	

★★★★★★★★★★★★★ 13



暗凌
重度精修派
对沉迷的游戏极了解

看游戏名称可能会误认为是一款养成游戏，实际上却是一款动作游戏，玩家要控制这个河童完成一系列的冒险。游戏的风格很清新，河童的造型很可爱，但相比之下街上的人都没有脸，看起来十分诡异。本作操作手感不错，很容易上手，在冒险过程中打倒一些动物就可以获得它们的能力，有些地方需要它们的能力才能通过，玩家要仔细留意才行。

雪人
生僻冷门派
对热门游戏不感冒

河童是日本民间传说中非常有名的一种妖怪，本作的主角就是根据其传说中的形象改编而成。主角的造型比较可爱，让人看了就有一种想笑的冲动。作为一款动作游戏，本作的操作手感比较好，主角的动作也比较丰富，空中二段跳除了实用之外更显得滑稽可爱。游戏的关卡设定有一定的难度，玩家在过关时除了要保持眼疾手快外，还要稍微动一下脑筋。

真・三国无双A

真・三国无双アドバンス

3月24日	KOEI
128M	ACT
1人	

★★★★★★★★★★★★★ 17







小侃
正版收藏派
必入手喜欢的正版

本作作为《真・三国无双》系列的纪念之作在GBA推出后，原有系统针对掌机进行了大幅度的改良，原先一气呵成的战斗被强制性地分为战略性的移动部分和强调动作性的战斗部分，虽然移动部分被不少玩家所诟病为速度太慢，但爽快的战斗部分和丰富的武器、道具收集还是为它挽回极大人气。在GBA大作日益减少的现在，此作质量算是相当不俗了！

雪人
生僻冷门派
对热门游戏不感冒

期待已久的GBA大作《真・三国无双ADVANCE》终于如期发售。本作的游戏类型被定义为战略ACT，移动时类似战略游戏，交战时是以动作为主，这样一来增加了游戏的战略性。但弊病也随之而来，敌我两方移动的时间占了不少，每关的游戏时间也随之延长，不是以动作的形式一直进行游戏会令一些玩家觉得不爽。不过本作在掌机游戏中的素质还是数一数二的。

PAC-PIX

パックピクス

3月10日	NAMCO
对应触笔	ACT
1人	

★★★★★★★★★★★★★ 17



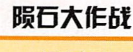
暗凌
重度精修派
对沉迷的游戏极了解

NAMCO的这款游戏一反以往PACMAN吃豆的设定，而是由玩家在触摸屏上一笔画出PACMAN的形象，实体化的PACMAN会沿着直线前进吃掉各种幽灵，可谓是最大程度的让玩家发挥创造性，而可以画箭矢和炸弹的设定也为游戏添加了更多趣味和自由度。游戏中各种幽灵形象都非常可爱，相信不管是谁看到这款风格清新可爱的游戏都会喜欢上的。

小侃
正版收藏派
必入手喜欢的正版

提起PACMAN大家都不会陌生，毕竟是NAMCO的招牌人物，PACMAN系列的游戏可以说是经久不衰，现在又以全新的姿态登陆NDS了。本作充分利用了NDS的双屏和触摸机能，在游戏中一笔画出PACMAN，吃掉游戏中的各种幽灵，PACMAN只会走直线，用触笔可以改变它的方向，PACMAN一旦跑出屏幕，玩家就要重新画了。本作极具创意，难度不高，值得一玩。

陈晓毅	宁静的夏天，脑海中繁星点点，心里头有些思念，思念立夏 它（PSP，NDS）的脸。
读者资料	19岁，男，362400，福建省福安溪沼涛中学高二16班，兴趣：游戏、音乐



陨石大作战

メテオス

3月10日	BANDAI
对应触笔	PUZ
1-4人	18



暗凌
重度精修派
对沉迷的游戏极了解

对本作的第一感觉是难！第二感觉是爽！简单的规则和玩法带来的是非常棒的游戏享受，尤其是每局玩到接近三分钟时满屏密集的陨石暴雨般落下，简直让人手足无措，但是成功完成大规模打回时的爽快感绝对让人无比满足。游戏中的合成室设定很有趣，能通过收集打回的陨石素材来合成各种惑星、道具甚至音乐，这种亲手开启要素的玩法让人一玩上就不舍得停手。

雪人
生僻冷门派
对热门游戏不感冒

本作是近期极受广大玩家好评的PUZ游戏。如同暴雨一般的陨石群落下压迫刺激每一条神经，利用触摸屏可直观方便的操作，使玩家体验到前所未有的紧迫感与爽快感。通过合成系统可打开游戏中的隐藏要素，32个星球，不同的特征和景观，41首游戏音乐风格各异。作为一款方块类游戏，却拥有如此多方位的乐趣，堪称休闲游戏的颠峰之作！

牧场物语 小矮人工作站

牧场物语
コロボックルステーション

3月17日	MMV
对应触笔	SLG
1人	15

暗凌
重度精修派
对沉迷的游戏极了解

相比GBA版《牧场物语》系列，本作有不错的改进，画面更亮丽细腻的同时，还增加了一些对应NDS触摸屏的操作，亲手照顾各种动物是本作亮点之一，可惜同时使用按键和触笔虽然快捷但是觉得别扭。作为主角生活场所的忘却之谷地域辽阔且居民众多，牧场工作之外的休闲活动增加不少，作为结婚对象的女孩子也都很可爱，牧场FANS不可错过这款游戏哦。



小侃
正版收藏派
必入手喜欢的正版

《牧场物语 小矮人工作站》在3月17日如期发售，本作的画面比起GBA版强化了不少，各种要素也比以前多了不少。本作利用触摸机能可以抚摸动物、给动物洗澡等，比起原来确实增添了不少乐趣。游戏中可以让小矮人来帮助你工作，从开始简单的家务，到后来繁重的工作，小矮人都能帮你很好的完成。本作给玩家一种新感觉，喜欢这一系列的玩家不能错过。

怪蛋英雄

エッグモンスターヒーローズ

3月24日	SQUARE-ENIX
对应触笔	RPG
1-8人	17



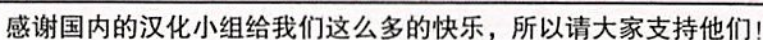
暗凌
重度精修派
对沉迷的游戏极了解

S-E的恶搞功力不俗，本作中处处充满了令人忍俊不禁的场景，除了招牌式的召唤之舞外，下屏幕中的观众席上也经常能看到有趣的对话，可惜对不通日语的玩家来说乐趣就大打折扣了。对应NDS触摸屏的战斗非常有趣，数量繁多的各种蛋兽很能引发玩家的练级欲望，在战斗中探索蛋兽的弱点和逆鳞点有助于多人对战，有条件联机的玩家一定要体验多人游戏的乐趣。

小侃
正版收藏派
必入手喜欢的正版

作为半熟家族中的一员，恶搞成份自然少不了，下屏的观众席看似没用，实际上却有很多笑料，台下的观众经常会对现在的剧情进行讨论，这也是这个游戏的创意所在。本作的战斗方式也很新颖，充分利用到了NDS的双屏，通过触摸下屏达到指挥战斗的目的。本作无论是恶搞的风格还是新颖的战斗方式都给人留下了不错的印象，在此向大家推荐。





林永浩	感谢国内的汉化小组给我们这么多的快乐，所以请大家支持他们！
读者资料	19岁，男，515829，广东省汕头市澄海东里观一观南路一巷2号，兴趣：火纹、游戏、口袋

触摸卡比

タッチ!カービィ

3月24日	NINTENDO
对应触笔	ACT
1人	16

★★★★★★★★★★



暗凌
重度精修派
对沉迷的游戏极了解

相比《CATCH！TOUCH！耀西》，本作对玩家的技术和反应要求更高，游戏中的复制能力仍然数量众多，卡比的动作和彩虹线的用法也很丰富，满足一定条件后还能使用敌方角色，清新的画面和圆圆可爱的卡比对女性玩家也很有吸引力吧。本作的隐藏要素令人满意，收集完各关卡中的奖牌后可以用来兑换各种物品，附加的两种模式也很有挑战性。

雪人

生僻冷门派
对热门游戏不感冒

NDS上第一个卡比系列作品，本作中的卡比再次变成了一个球，需要用触笔来画出彩虹，让卡比顺着彩虹轨道来滚动，彩虹不仅可以控制卡比行动，而且还可以阻挡一些攻击，所以画彩虹的位置是非常重要的。本作中卡比能力也很丰富，再加上利用触摸机能的新玩法，给游戏增添了不少乐趣。另外，本作中不但可以使用卡比，连神秘人物金属骑士也可以使用。

侦探 斐生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件

探偵 斐生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件

3月24日	元气
对应触笔	AVG
1人	15

★★★★★★★★★★



雪人

生僻冷门派
对热门游戏不感冒

继《Anohter Code》之后NDS上另一款推理AVG，本系列最初是在手机上登场，在国内知道这个系列的人不多。本作同样利用了NDS的机能，但是没有《Anohter Code》利用的那么充分，使得游戏在创新上略显不足。游戏上、下屏的人物风格不同，看起来有些不适应。比起《Anohter Code》，本作的解谜推理难度不算高，但是还是一款不错的AVG游戏。

小保


正版收藏派
必入手喜欢的正版

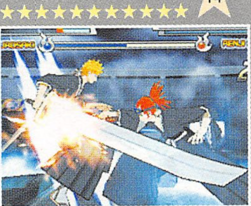
也许是《Anohter Code》太优秀，所以本作的表现就显得不够抢眼了，虽然是作为手机游戏的后续作品发售，不过与前作并没有什么联系，玩起来不会因为没有玩过前作而使玩家对剧情的理解受到限制。游戏中真实与虚幻纠结在一起的事件比较有新意，系统设定都有助于推理侦破，所以游戏难度并不算高，值得一提的是本作中在线游戏虚拟世界的人物形象都很可爱。

BLEACH 魂之热斗

BLEACH
ヒート・ザ・ソウル

3月24日	SCE
512K以上	FTG
1-2人	14

★★★★★★★★★★



小保
正版收藏派
必入手喜欢的正版

本作是一款格斗游戏，画面实在是太华丽了，全3D构建的背景使得游戏更加真实立体，人物是卡通渲染的，不失动画的原味。游戏的战斗如同一般的格斗游戏，指令输入也不是十分的复杂，招式十分华丽，而且加入了语音。不过游戏的流程太短，人物太少以及读盘时间太长太频繁对于格斗游戏来说还是比较致命的，喜欢这个动漫的玩家可以来试试。

雪人



生僻冷门派
对热门游戏不感冒

根据集英社人气漫画《死神BLEACH》改编的3D对战游戏，片头动画魄力十足，根据格斗游戏的片头动画的惯例，游戏中的出场角色都会在片头里露下脸，但从BLEACH的片头露脸程度来看，出场的人物不多。游戏分为6个模式，5名主角和模式字体配合的相得益彰，没有任何的不协调。游戏支持PSP的无线对战，可以和更多的爱好者一起切磋了。

林强	没想到偶老婆会和偶抢NDS玩，真的好感谢老任！因为老任让我开心，老任也让我老婆开心。
读者资料	22岁，男，350001，福建省福州市街巷金安公寓2#802室，兴趣：游戏、音乐



备受瞩目的《牧场物语小矮人工作站》如期发售，本作利用了NDS的触摸机能。《触摸卡比》靠触笔操作，带给大家一种全新感觉。 责编/天意



牧场物语·小矮人工作站

牧場物語 コロボックルステーション

NDS	MMV	SLG	对应触笔
	2005.03.17	5040日元	1人用

玩家要扮演牧场主，体验种植作物以及饲养家畜的牧场生活，使用了NDS触摸屏机能的本作能让玩家亲手抚摸动物，乐趣无穷哦！虽然本作可以只用触笔来操作，但是使用GBA式的按键来控制人物跑动及进行普通操作也很方便，而选择道具及调出广播台时用触摸屏机能会比较好。

操作篇 记住利用触摸屏使用道具的方法

NDS版《牧场物语》的操作是必须用到触摸屏的，尤其是使用道具等的频繁操作大多是利用触摸屏进行的，所以要牢记这些操作。本作中仍然是要用方框选中装备物或出货物等各种图标才能使主角手持道具，如果发现主角手中什么都没拿，就该再确认下是不是道具种类弄错了。





↑使用道具时要站在使用对象或场所前。



←把同一种道具合并为一堆时，只需要两边各点触一次就行了。

←想使用一个该道具时只需快速连点两下，相当于双击。

张乐	如果你还对你心仪的女孩子拖拉的话，那么后果不堪设想。
读者资料	18岁，男，300252，天津河东区博山道彩丽园2号楼1门402，兴趣：游戏、上网、足球

牧场篇 种植作物和饲养家畜发展牧场

固定休息日列表及商店营业时间

商店	营业时间	休息日
●养鸡场	AM11:00–PM4:00	日曜休息
●尤德尔牧场	AM10:00–PM3:00	日曜休息
●杂货店	AM9:00–PM5:00	日曜、火曜休息
●锻造屋	AM10:00–PM4:00	木曜休息
●木工屋	AM11:00–PM4:00	木曜
●农场商店	PM4:00–PM7:00	月曜休息

牧场中的工作主要是种植农作物以及照顾动物，游戏的目的还包括通过完成这类工作来救出小矮人，所以一定要好好工作哦。

从游戏一开始就种植作物

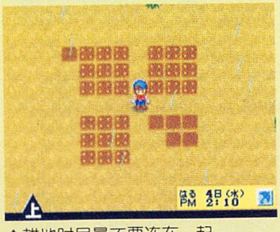
想把牧场建设的更好是需要很多钱的，收获种植的作物是挣钱方法之一，各季节能种植的作物种类不同，游戏一开始时是春季，要尽早开始耕作。开垦土地、播撒种子并每天浇水，最后才能有收获。



↑首先要清除碍事的杂草和石头。

开垦出3X3的耕地

播种时的基本要领是开垦出3X3的耕地，站在当中撒下作物种子，这样的话浇水和收获都比较方便，但是正中的那块无法浇水也无法收获，因此一块地上最多能收获八个农产品。

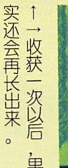


↑耕地时尽量不要连在一起。

能多次收获的作物

种植的作物不全是只能收获一次的，有些作物根据周期不同能在当季收获多次，虽然不如只能收获一次的作物出货价格高，但是考虑到收获周期以及买种子的费用，能多次收获的作物还是比较合算的。







↑收获一次以后，果实还会再长出来。

饲养动物之前要先存够钱

饲养牛或鸡等动物之前必须要建造对应的动物小屋，这会花费不少钱，所以先从种植作物开始存钱吧。

首先要建造动物小屋

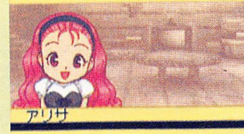
建造动物小屋所花费的钱和资材数量根据小屋的种类而定，花费最低的是用干草来建造动物小屋，但是如果考虑到遇到台风时会被破坏的情况，最低限度也要用木材来建造，如果有足够的钱也可以考虑用石材。

动物小屋的造价(不包括资材)

鸡小屋		动物小屋	
干草	8900	干草	10680
木材	21000	木材	318000
石材	94000	石材	101300
黄金	42100000	黄金	50130000

一定要买手套

饲养动物时，为了能用触摸屏来照顾动物，一定要记得买手套，用手套抚摸动物同时，也能使动物爱情度大幅提高哦。



养鸡场和尤德尔牧场都能买到手套。



↑宠物猫或狗也可以用触摸屏来照顾。

TOUCH

抚摸动物使爱情度增加



↑除了可以抚摸牛以外还可以用刷子和挤奶器，出现心形的时候要继续划动触笔，但是要避开骷髅标志。

李楠	当我听见同学说OG2是GBA上最后一作时，我伤心死了，机战已经陪伴我三年了，没想到机战会有结束的一天。
读者资料	15岁，男，102300。北京门头沟三家店铁中初三1班，兴趣：一边听JAY的歌一边玩机战

忘却之谷篇 对出货及回复等有帮助的要点



接下来对本作中的舞台“忘却之谷”中有出货物以及能回复体力的地方做一些介绍，当然除此以外还有其它各种地方，可以在按下START键时进行查看。

1 瀑布旁的遗迹

来挖装饰品吧

在遗迹的发掘现场用锄头挖地的话可能会得到钱和装饰品，虽然挖到的钱数量不多，但是装饰物可以用来送人。

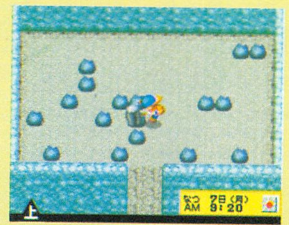
↓有时还会挖到首饰或防晒霜等东西，太奇怪了吧？



2 矿石之横穴

挖出矿石来

进入发掘现场两次以上并装备了锤子，已经遇到过卡因并且现场无人时，就会发生关于去矿石之横穴的事件。

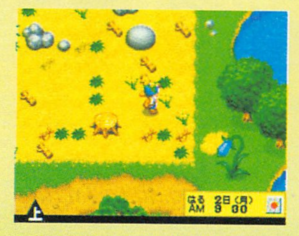


↑挖到的矿石可以用来升级道具。

3 女神之泉附近

想采集花就来这里

在女神之泉的附近繁花似锦，花是非常棒的礼物，所以要多来这里采集。

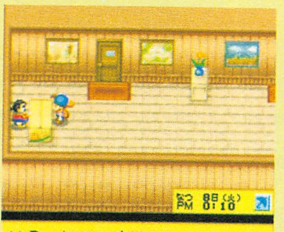


↑各季节有不同种类的花盛开。

4 旅馆二楼

班在这个地方经商

班在旅馆二楼经商，每月的3、8、13、18、23、28日这几天他都会在旅馆二楼经商到下午六点（PM6:00）。





↑可以从班那里购买道具。

5 加斯特的家

得到鱼竿

土曜日的12点到14点之间去拜访加斯特的家就能得到鱼竿，但是去之前要注意必须是空手状态才会得到这个礼物。

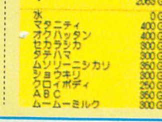


←用鱼竿钓起的鱼也可以出货。

6 酒吧

来这里回复体力

到酒吧去喝饮料可以回复体力，由于酒吧的开店时间是下午5点（PM5:00），所以工作结束后可以去酒吧回复体力。



←随便喝点就能回复了。

ONE POINT ADVANCE 要扔的东西先放在背包里！

→杂草能卖给班，也能放进出货箱。



在牧场以外的地方乱扔东西的话，住在该处的人以及全体居民的友好度和爱情度都会下降，所以杂草之类的东西还是放在背包里带回牧场再扔吧，而且杂草还可以出售给班。

张楠	玩物未必丧志，热爱与追求无罪，永远的游戏，永远的话题，永远的执着，为了我们心中的最爱，甘愿承受一切的压力与误解。
读者资料	18岁，男，537000，广西玉林龙船里27幢5号，兴趣：游戏、体育

恋爱篇 送礼物给心仪的女孩子

想和忘却之谷的居民相处融洽，最重要的是给女孩子送礼物来获得她们的欢心。本次介绍游戏刚开始时遇到的六个女孩子喜欢的东西以及她们常会出现的地方，其中赛蕾娜、小暮、莱欧娜、弗莲四人满足条件的话爱情度会大幅上升，而且除这几人以外还有其他女孩子也能作为结婚对象。

爱干农活的温柔女孩 赛蕾娜

赛蕾娜是很喜欢农业的女孩子，作物的出货量多时爱情度会上升哦。

喜欢的东西
牛奶(各种类型)
花(月见草等)
毛线团

常去的地方
农场的田地(中午以前)
农家(中午以后)
女神之泉(月曜・晴)
旅馆(月曜・雨)

自由自在的开朗女孩 纳丝卡

纳丝卡非常喜欢葡萄以及一切名字里带有“葡萄”两个字的东西，讨厌花和装饰品。

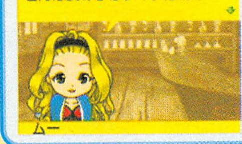


喜欢的东西
葡萄相关物品
鱼（各种尺寸）

常去的地方
旅馆
乌龟沼泽附近
酒吧

酒吧里的漂亮接待员 小暮

小暮是酒吧的接待员，多去酒吧拜托小暮调鸡尾酒的话，她的爱情度会很快上升。



喜欢的东西
装饰品一类
奶酪、酸奶
月见草

常去的地方
女神之泉(白天)
酒吧(晚上)
水曜白天不在
旅馆

专注发掘的迟钝女孩 弗莲

常去发掘现场的话弗莲的爱情度会上升，而且农作物方面她基本上都喜欢。



喜欢的东西
农作物
乳制品
羊毛类

常去的地方
发掘现场
女神之泉或桥(火耀 晴)
旅馆(火耀 雨)

足不出户的文静女孩 莱欧娜

主角多去莱欧娜家拜访的话，她的爱情度会上升，而且晚上她一般都在家。



喜欢的东西
花(基本上都喜欢)
装饰品一类

常去的地方
自己家
女神之泉
旅馆

错手送走女神的当事人 魔女

魔女一直都在自己家，所以什么时候去都能见到她，非常喜欢回复类物品。



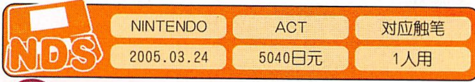
喜欢的东西
喜欢的东西
草(最喜欢绿之草)
回复道具

常去的地方
魔女之家

樊帆	以前玩机战系列因为语言原因不能全方位感受这些好游戏，自从看了机战天空栏目，对游戏的投入感UP！也感谢众多无私的汉
读者资料	化工作者！16岁，男，610023，成都市，兴趣：网球

触摸！卡比

タッチ！カービィ



部分机关

●炸弹砖块



直接点触或者使用复制能力进行攻击都会使之爆炸。它会连续引爆相邻的砖块，最后把一整行砖块全部消掉。砖块消失后，有时能够打开通道，或者发现隐藏的门和道具。

●木桩



可以用复制能力中的"岩石"来进行敲打。通过打桩可以破坏通常攻击无法破坏的砖块，打开新的道路。

●超级大炮



让卡比钻进去之后，点触中央的紫色按钮，就能将卡比以非常猛烈的势头发射出去。

被发射出去的卡比会一边撞开敌人一边作直线飞行。

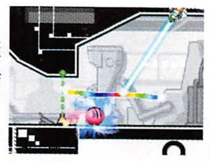
●旋转锯



锯齿形状的巨大刀刃会不断旋转，阻挡卡比的去路。碰到刀刃上就会受伤，一定要注意。中央有紫色按钮的那一种，只要点触按钮就能使转动停止，但经过一定时间后，它会重新开始旋转。

●激光

激光分成一直在发射的类型，和卡比接近后就会发射的类型。



激光可以用虹线进行遮挡。防御的效果会持续到虹线消失为止，要好好利用这段时间。

●气泡

在这个区域中，透明的气泡会不断飘飘悠悠向上浮。让卡比接触气泡，卡比就会被包在气泡中，随着气泡一起上浮。点触气泡，气泡就会"啪"地一声破裂，把卡比从里面放出来。另外，在被气泡包住时，卡比可以穿过虹线。

●干扰区



在这个区域中即使想画虹线，划出的虹线也在画出之后立刻消失。因为不能使用虹线，所以只能通过点触卡比进行冲刺和不断使敌人麻痹的方式通过这个区域。

●风扇

旋转的螺旋桨会持续吹出向上的风。让卡比乘上去后，卡比就会漂浮在一定高度的空中。用触笔点触中央的紫色按钮，风力就会变强（反之变弱），推动卡比不断上浮。另外，用虹线可以阻挡风扇的风。





王晓杰	一日与JS在谈SP的价钱，JS说630元，后一人进来拿一九成新SP说，他主机加8盘GBA卡400元入手，我与JS顿时石化中。
读者资料	16岁，男，241200，安徽省芜湖市繁昌县第四中学初二4班，兴趣：玩SP、看PG



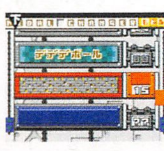
奖牌入手方法CHECK

金属骑士球入手方法

奖牌在游戏中的作用

《TOUCH！卡比》的关卡中能获得奖牌，可用来在奖牌兑换处换取各种道具，例如把彩虹轨道变为斑马色、得到隐藏音乐、卡比的生命值上升等，游戏中为玩家准备了各色特典，奖牌的收集是很重要的！。





←右边的数字表示必要奖牌数，点触一次消费一枚奖牌，消费了必要数量的奖牌后就能得到这些特典。



←作为隐藏人物(?)的金属骑士球也能用奖牌兑换到。

灵活运用复制能力和机关来取得奖牌

每个关卡中都有三块奖牌隐藏在各处，想得到这些奖牌就必须多动脑筋来活用卡比的复制能力和各种机关，通常使用复制能力破坏方块后就会发现奖牌隐藏在附近。另外如果关卡中出现拥有稀有能力的敌方角色，使用能力往往也会取得奖牌。

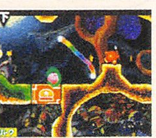






压下巨大的开关

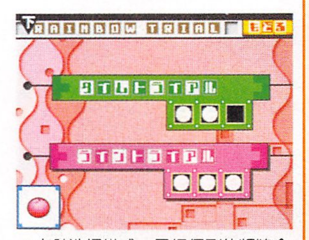
压下“大开关”可以使画着开关图案的同色方块消失，找到“大开关”的时候离奖牌也不远了！



←压下「大开关」可以使画着开关图案的同色方块消失，找到「大开关」的时候离奖牌也不远了！

达成彩虹练习赛的条件就能获得奖牌作为奖励

各等级都完成后就能玩“彩虹练习赛”了，这是在各个已经完成的关卡中又给出两种过关条件的游戏，一种是限定时间内到达终点，另一种是给出了限定的墨水，这两个模式节约时间和墨水是很重要的。完成彩虹练习赛中给出条件后，最多能得到作为本关中的三枚奖牌作为奖励。收集奖牌就是完成这个游戏的关键。

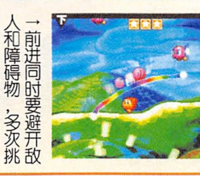


↑点触选择模式，已经得到的奖牌会在屏幕上表示出来。

尽快冲向终点时间练习赛

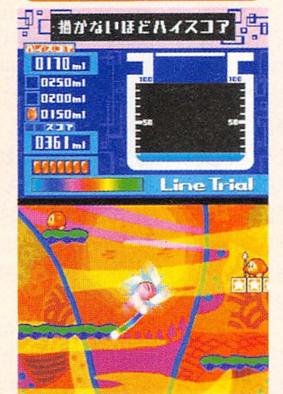


↑目标是在设定时间以内到达终点，必须活用彩虹轨道、复制能力等，通过最短距离达到终点。



→前进同时要避开敌人和障碍物，多次挑战就能把握要领。

节约彩虹墨水轨道练习赛



↑最小限度地使用彩虹墨水来引导卡比达到终点，上屏显示墨水剩余量，使用的墨水越少越好。



←尽量不使用彩虹轨道，活用复制能力和冲刺动作来挑战关卡。

陈立峰	我从《PG》第一期买起，现在买到了25期，将她们全部摆起来，满满一排，让人感到异常满足。
读者资料	17岁，男，542800，广西省贺州高级中学0307班，兴趣：听歌、睡觉、看球赛、PLAY GAMES

李鬼跟着李逵走，

说到"模仿"，其在现实生活中的含义想必大家都早已参透，那么此番我们也来将其义延引至游戏之中，不过这里指的并非是游戏厂商们所深恶痛绝的盗版，而是厂商间在游戏制作理念上的"借鉴"：一款成功的游戏诞生后，随之而来的便是众多模仿者的出现，毕竟多数概念类的东西是无法如十字键那般通过申请专利保护起来的。有创造必然也就有仿造，家用机上当年一款《生化》袭来，造就尔后无数模仿其风格的动作AVG如潮出现；网游中一段《传奇》走红，其后又来若干换汤不换药的赝品跟随；那么再看我们掌机，究竟还有多少李鬼们在模仿着李逵呢？就让我们在此一同来揭开这些模仿者的面纱吧！（注：本文旨在分析当前掌机游戏的这类现象，并无刻意贬低某游戏或厂商之意，请各Fans们无须过于敏感。）

文/逆转A.C.E：nakazawa　责编/雪人

被人追逐模仿的"妖怪"



依稀记得那个次世代主机大战的年代，在任氏帝国几乎濒临绝境之时，捕虫青年田尻智携着融入自己全新概念的《口袋妖怪》拯救了整个任天堂，人们惊叹又一个明星王牌系列就此诞生。在短短数年间，《口袋妖怪》不仅抢占了马里奥大叔在任氏游戏中的头把交椅位置，其凭借掌机平台的高普及率也成为超越DQ的国民级游戏，打破传统RPG的理念，以搜集和交换妖怪为乐趣，使其帮助老任完成一次又一次的多版本捞钱计划。面对如此巨大的成功和超高的商业利益，怎能不让其余眼红红的众厂商们羡煞，故而模仿口袋妖怪这款掌机界内有着绝对老大地位的游戏也成为必然，不仅有形似的也还有神似的，于是李鬼们如雨后春笋般地降临了……

就目前来说，模仿得最有板有眼的还是出自于smilesoft的那款被称为《携带电兽》的系列作品，仅先从游戏名字上来说由于早期部分D商也曾将"口袋妖怪"和"携带电兽"二名混用，以致于当时众玩家们对于李鬼李逵真假难辨，尤其是在GBA上的第二作，彻底将模仿发挥到了极致，尽管设定上是以独特的电兽界与人类之间的故事题材，但具体到其中以电话来召唤怪兽、电兽的搜集以及培养电兽并运用各类道具对其进行改造使之进化这些方面，恐怕口袋迷们是再熟悉不过了。要真说区别，抛开剧情不谈恐怕也只是妖怪变成了电兽，并且游戏的最主要目的也不是按照传统RPG那样来击败敌人完成剧情，而是同《口袋》一样，强调的是其中的电兽。也许是为了提高耐玩度和搜集难度，GBA上的第二作相比前作增加了电兽的数量，而且最为不厚道的是本作同样也借鉴了任天堂口袋妖怪系列一贯的多版本捞钱作风，即推出速度版和力量版，任何单一的版本都不可能达到完全的完成度，要想追求完美，还得双管其下地买入两个版本。话说回来要敢于这样做也得有自己的实力资本，毕竟此电兽非彼妖怪，smilesoft也不是田尻智的GameFreak，尽管是讲谈社亲自代理，但毕竟在这个圈子里还是不够任天堂那样的资本，所以再怎么模仿再怎么出多版本，也只得落个不叫好也不叫卖的结果。虽然"携带电兽"四个字现在听起来名声很响，但十有八九的人都仍会以为其指的是口袋妖怪抑或是其别名，大家能联想到的还是妖怪而不是电兽，不仅没能从妖怪那分得美羹，反而是别人越卖越好自己却销售惨淡，到头来这个李鬼非但模仿李逵



我是模仿我怕谁!

不成功，最后还落得个丢失自我连李鬼都不是了的下场，因此在本作后也就销声匿迹再无下文了。





相比于前者，下面这李鬼可谓是目前混得最好的一位，其成功之处不在于形似，而是深入到神似，走的是"貌离神合"这条道，乍一看倒是看不出什么端倪，可是亲密接触后才发现最初其真面目就是那模仿者。这模仿的手段可谓高明，甚至现在其还渐渐地褪去模仿的皮，成为具有李逵特色的成功李鬼，他就是出自于大名鼎鼎的Capcom大家耳熟能详的《洛克人EXE》系列。从最初的饱受争议到如今的逐渐形成自己所特有的风格，其间也是经历了5代以及4.5等特别作共十余款的历练。从最初在理念上的借鉴到最后独成一派，Capcom的做法是明智的。相比于《携带电兽》，《洛克人EXE》之所以发展得如此之好很大程度上也是依靠了洛克人系列的现有资源和人气优势，若不是以此为资本的话，相信这个系列到最后的命运也很难说得清楚，就好比为什么GBA上有那么多的弹珠台游戏但偏偏却只有口袋妖怪和马里奥的弹珠台能被人记住，这就是人气资本和优势。如同口袋中用妖怪进行战斗一样，这个洛克人网络战斗则是登陆网络借助于自己的navi来展开的冒险，不同于妖怪的丰富数量，navi则相对较少，而且都是相互对应的，为了丰富战斗的乐趣和体现战术变化，以晶片这样的设定来取代类似于口袋中妖怪的作用，所以很大程度上其是在于理念上的模仿，就登陆网络这点又与那《携带



↑洛克人EXE的成功还是在于最后闯出了自己的风格。

电兽》中的电话召唤有异曲同工之妙。在之后系列结合自身的需要和特点逐渐进化，特别是到了4.5试用实时战斗，到了第5作则采取更为丰富的结合SLG战棋特点的组队战，这让人看到了这个系列的未来，这也是这位李鬼得以正名的关键所在。但是不得不提的就是在"骗钱"这个方面，《洛克人EXE》可以说是得到了口袋的真传，也是同时多版本的出击，这一点还真是……





其实有时候真的还不想批Capcom，但在模仿口袋这个问题上真的让人感叹良久啊，倘若说《洛克人EXE》借鉴得还算隐蔽起码还有些自己的特色的话，那么下面这款同样是Capcom的一款养成类RPG《Grandbo》（格兰宝）就模仿得有些过火了。光是那个开场动画就够让人熟悉了，而游戏中无论是画面和系统菜单都与口袋的风格极其相似。本游戏中以机械蛋孵化后的生物机器人来取代了怪兽（看来卡社是比较倾向于一些电子化和机械化的设定），养成和强化自己的生物机器人（其实还是怪兽的模样)当然是首要的重任，因为它们同样也将代替自己战斗，在战斗时同样也要考虑战术和属性相克的诸多因素，可谓是口袋味十足。要是世界上没有《口袋妖怪》这个系列的话，这款游戏本身的素质还是相当高的。但奈何人都是有先入为主的定式观，"既生瑜，何生亮"，再优秀的毕竟还不是李逵，没有洛克人那般的人气和特别的素质，在《口袋妖怪》早已牢固的霸主王位下，《Grandbo》这类的作品还是只得靠边站。

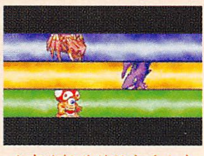
↑游戏界面简直像极了口袋。

要说起有些厂商模仿起来呀，执念还深得不得了，Capcom算强了吧，弄了两个系列，好歹最后才成功了一个，但起初那家smilesoft就更执着了，《携带电兽》做不下去了，这般继续又改头换面推出《怪兽》。比起以前的电兽，现在的怪兽更加网络化和电子化，电话和e-mail依然是主流的沟通工具，一些具体的游戏方式也作了特别的设定，游戏类

王荣	在游戏中不仅得到娱乐，而且能使我的性情得到陶冶。我一直认为，玩游戏并非坏事，玩掌机OK。
读者资料	15岁，男，341100，江西省赣县人寿保险公司家属楼天号信箱，兴趣：玩GAME、看书

型也号称是"SLG"。但无论怎样玩，不仅会觉得离不开口袋的影子，而且还更强烈地让人嗅到《洛克人EXE》的气息，遇到这样的游戏和这样的厂商也真是让人无话可说了。看得出来他们也在努力和尝试创新，结果该去掉的东西未去掉，自己新加的东西反而显得画蛇添足般地不伦不类。这既是差距，也是无奈，毕竟没有洛克人那样的人气作底子，想在模仿的基础上创新确实很难！失败归失败，口袋捞钱定则是无论如何也要借鉴的，这不，又来个蛋红版、蛋蓝版……

其实模仿《口袋》的作品还远不止上面这几个系列，奈何各自所下工夫和所依赖的群众基础不同，其各自的命运也都不尽相同，如上面几款能被人知晓已经算是很不错了，其他更多的则是被淹没在平庸之中，毕竟能像《洛克人EXE》那样混出点名堂的实在是少之又少，再加上口袋根深蒂固的优势以及来自其拥徒的强大压力，要想在这块领域分得那么一杯羹，众李鬼们还得回去再仔细多琢磨琢磨模仿的精髓之所在吧！



↑有些怪兽的设定看上去都很眼熟。

习惯被模仿的"马里奥赛车"



要说各平台内的赛车游戏还真不少，其实招来算去分析一下许多都大同小异，要真数落这个李鬼的话，赛车类中绝对是最多的。大多的赛车游戏都追求一种现代感和写实感，唯独之前不怎么制作竞速类游戏的老任突然抛出个风格别致的马里奥赛车，将自家明星云集并配合着轻松愉悦的游戏氛围的mini感，这在当时可谓标新立异，再加上游戏中一些不拘泥于常规的设定，这让厌倦了传统赛车游戏的玩家眼前为之一亮。更重要的是其游戏风格对于低年龄层和女性玩家更具亲和力，于是《马里奥赛车》的火热也成为必然，不过同时海量"模仿"的出现则更是顺理成章的事了。不同的是，这些模仿的来头其实都还不小。

GBA发售后，马里奥赛车移植到该平台是迟早的事，不过这个时候Konami却更精明，于《马里奥赛车A》正式降临前先声夺人地推出《哇哇赛车A》（疯狂赛车手）。这个游戏无论是风格、场景赛道还是系统、参数显示等都几乎是马里奥赛车的翻版，也是着重突出mini和卡哇依的感觉，最让人"佩服"的是其中的选手角色竟然也是Konami明星们。尽管相比于任氏明星来说他们都还不被国人所熟悉，但伍佑卫门等人在日本玩家心目中的号召力也丝毫不逊色于马里奥大叔们。从表面功夫来看，Konami在这款游戏上确实是做到位了，但是真正接触到游戏实质，会发现无论在操作还是速度感以及画面的细微部分，这Konami明星赛车确实与正宗的Nintendo明星赛车存在不小差距，所以在不久后当李逵再度出现之时，这模仿者也就渐渐地消失在人们的印象之中。





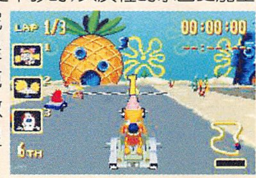
↑↑Konami明星云集，但是游戏感太差。

其实mini赛车风格的游戏，就赛车本身而言并不是其所倚重的，明星效应才是厂商所追求的，北美的厂商们也不会无视这一点。这不，以怪物史莱克为班底的明星们也倾巢而出登陆《史莱克沼泽卡丁赛车》，尽管在亚洲没多少人熟知他们之中的每一位，但在欧美却个个是家喻户晓的银幕大明星，有他们的赛车游戏在欧美市场的亲和力自然不用说。可惜的是对于这样一款同样只把表面功夫做到家的游戏，其整体素质还不如先前的Konami《哇哇赛车A》来得好，画面奇差不说，操作感也相当地别扭，赛道的设计有时也让人匪夷所思，要是单从游戏性上来说，这个李鬼算是个残废，恐怕若不是因为"史莱克"这块金字招牌的话，就算是在欧美也没人肯玩这游戏。



↑抛开史莱克的话，这游戏几乎近似于垃圾，学艺不精啊。

也许是众模仿厂商认识到了问题的关键之所在吧，仅徒有虚表是不够的，实质性的东西更加重要，下面这款《尼克卡通赛车》则是这之中的最佳典范之一。单从明星效应来讲，这游戏显示是缺乏的，其更



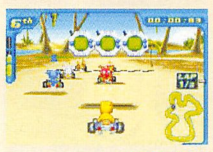
张磊	希望PSP与SP同一价位（梦想中……）
读者资料	17岁，男，天津市河北区红都路庐山里22门201室，兴趣：电GBA

注重的是实质，特别是游戏中的各种细节，尽管也是模仿者，但却是个上等的模仿者。马里奥赛车中最引以为豪的道具、障碍、破坏等统统照搬，画面流畅感比前面那款史莱克的游戏要好上数倍，操作感上几乎也与马里奥的无异，单论品质的话这游戏绝对是款好作品。可惜，模仿终究是模仿，你唱歌就算唱得再怎么像刘德华，你没他那张脸照样没有那般人气。不过相比于前面两个花枝招展的李鬼，这位有内涵的李鬼似乎更值得我们欣赏。



↑古惑狼的速度感那是没得说的。

休闲娱乐的市场经济更注重的还是明星的品牌效应，没有大明星来提升人气，再好的酒也怕巷子深，所以古惑狼也带着他的伙伴们投入到《古惑狼赛车》之中。要说到当前模仿马里奥赛车的众游戏中，还真数这古惑狼的模仿日子过得最好，一来其具备明星基础，二来在游戏素质的表现上可以说是青出于蓝而胜于蓝。尽管也是模仿和借鉴系统，但细节上反而做得比马里奥的还更好，速度的快感也几乎是同类作品中的佼佼者。要是某玩家先上手的是本作，没准还会反将其奉为尊呢？也正是得益于其出色的表现，本作在整个GBA的赛车游戏中也享有极佳的口碑。





↑注意库洛洛的坐骑哟。

前面说过了，马里奥赛车的模仿是最多的，而且越到后面不仅数量越多，参与进来的明星们也是越来越多，都是动不动就搬些影视动漫或游戏明星作为卖点出来踢馆，比如Bandai的《数码暴龙赛车》算是一个，尔后角川书店的《库洛洛军曹对决》则更为特别。其目前在动漫界的超高人气已不用在此多费口舌赞美，就这款游戏的模式来讲，算是在模仿基础上的大胆创新——以剧情模式来进行赛车而非单纯的对战。就各角色来说，不仅有详细的参数设定，而且都还各具一定特效的必杀特技，将必杀技引入赛车，虽然在概念上是借鉴马里奥的恶搞破坏，但在做法上却是一个实实在在的进化，甚至还有装备等RPG概念的引入，可想而知这款游戏的赛车过程更是一场斗智斗勇的战役。但给人的感觉是场面不够大气，所以也只能算是Fans向的作品。在实际游戏中，画面的风格也相当爽朗，尽管操作上显得有些不爽快，但这游戏本来也不是强调速度快感的，核心是斗智。其实要是仔细观察的话会发现游戏中的坐骑并不是赛车哟，但仍还是以陆地赛道为载体。要说到竞速载体的话，最近GBA发售的那款《班卓飞行员》可谓是模仿的大跳跃，THQ也够前卫，既然大家都模仿马里奥赛车，那咱们不用来赛车，咱们来飞，大家都驾驶飞行器来比拼和整蛊吧。细细一看这游戏，给人的感觉是除了用飞行器代替卡通赛车，班卓熊家族换掉马里奥明星们，其他的包括部分场景在内，几乎就是照搬嘛，只不过没有赛道的限制而已，行动稍微自由些，但同时难度也相应地大了一些，但就冲着用飞行器这点来说，这个模仿是好样的！





↑设定超级丰富，从能力参数到必杀技样样俱全。



↑设定超级丰富，从能力参数到必杀技样样俱全。

不怕模仿的“逆转裁判”



作为GBA上不多的原创游戏并且以法庭战斗创下良好口碑的《逆转裁判》成为目前掌机主流ＡＶＧ游戏的新榜样。在音响和文字小说盛行的AVG过后的一段低潮期，正是《逆转裁判》的横空出世挽救了掌机的文字类游戏，使此类游戏不再仅仅拘泥于单纯的按键读文字，而是将推理、侦探以及辩论等主动性更强的要素融入剧情，这成为其成功的关键。树大招风，该系列的模仿者也就陆续登场了。

要说到逆转系列的模仿者，大家最先想到的还是那被俗称为"逆转裁判医院版"的《实习医生-天堂独太》了。一个是法庭战斗，一个却是医疗诊断，表面看上去也没什么可以联系得上的地方，但深入这游戏后才发现，除开利用DS机能触摸特性的一些应用外，其余的整个游戏几乎可以



彭金伟	虽然出PSP和NDS，但是，我想GBA系列的掌机将会更好，希望SP继续出新作。
读者资料	15岁，男，650032，云南省昆明市文化巷文化苑，兴趣：玩SP、NDS





↑心理枷锁与说得系统，都需要用上物品或人物记录来破解。




↑↑在侦探阶段，两作的风格确实很相近。

看作是"素材替换"。甚至在剧情和人设这样的素材中,也能看到模仿逆转的影子,可见这款游戏更多的是想利用众多逆转迷们的感情。主角天堂独太和当初那个新人律师成步堂、护士星幸和助手真宵、导师麻生和上司千寻……这之中都能找到不少的共通点。将紧张的法庭战斗变为同样紧张的手术操作,将举证阶段的"异议"转化为手术时自己内心的"心理纠纷",选择用病历记录来打破纠纷也正如利用法庭记录来揭穿证词的矛盾。恰巧的实习医生中的病历记录与逆转中的法庭记录都那么地雷同，而逆转中搜集证物的侦探阶段也正是实习医生中丰富病历的AVG部分。说到游戏中AVG的部分，《天堂独太》的对话风格、系统等细节部分，也都几乎模仿于逆转。而在这过程中最让人印象深刻的莫过于"说得系统"，这几乎就是逆转中的"心理枷锁"，也就是对方内心藏有难言之隐，只有利用手头的物品或人物记录来消除其顾虑，才可挖掘到推动剧情的关键要素。至于剧情方面，第四话的草草收场也将其续作和系列化的目的昭然若是。其实，仅从Spike公司与Capcom长期以来的友好关系也不难理解这游戏为什么会那么像逆转了。

其实《侦探学园Q》以之在动漫界的名声远大于成名于掌机界不久的《逆转》，这里把其也归至"模仿者"的群体确实也略显牵强。但是在GBA上的两作的侦探推理部分与逆转的侦探部分确实相当雷同，除了界面有一定的相似性外，在通过反复对话引出新话题这一点上来说，系统的相似性就不得不让人怀疑Konami了。另外在证物调查的时候，《侦探学园Q》也几乎雷同于逆转，而且与逆转有着同样的遗憾便是侦探阶段的单一性，没有分支，所以流程和结局都是固定不变的。另外这里再把大名鼎鼎的《侦探神宫寺三郎》也扯进来恶搞一下，这个诞生于红白机时代已有十余年历史的系列按理说无论是剧情还是系统与逆转也扯不上关系，但奈何GBA上的这款系列第十作中的部分人设画面却让人那么眼熟，相似度太大，那位神宫寺大叔被逆转迷们戏称为中年成步堂，还有那位与我们敬爱的千寻老师极其相似的礼子姐姐，所以还真不好说究竟是谁抄袭了谁的人设。





↑看看成步堂与神宫寺的发型，难怪有人说神宫寺是中年成步堂。





↑千寻和礼子，居然连嘴角下方的那颗痣的位置都一样，现在开始怀疑岩元的人设了？！

越被模仿越红的"银河战士"





各位千万别惊讶，在下没有把名字写错，恶魔城当初确实是银河战士的"模仿者"，只不过国内大多数玩家相对接触恶魔城较多，再加上银河战士这样欧美气息较重的老游戏并未在国内引起太多关注，所以大家把李鬼和李逵的位置还真搞反了，甚至有的朋友们还不知道有那么一位李逵存在。单从设定上来讲，《银河战士》是近未来科幻，《恶魔城》则是基于欧洲中世纪的背景，所以单从外表是看不出什么雷同之处。但真正涉入到游戏的系统细节，特别是《恶魔城》初代的一些作品上，可以清楚地发现其中银河战士的影子,其中特别最为大家所津津乐道的便是那风格几乎一致的地图雷达。在场景的设计思路以及系统概念上，二者几乎是一致的，这些其实只要是两个系列都玩过的玩家都是深有体会的。《恶魔城》之所以能取得极大的成功以致于其在远东的市场影响领先于自己的先师《银河战士》，很大程度上还是得益于依靠自身历代进步确立本系列的风格特点而来的，《银河战士》在攻击手段上

王家伟　以有限的界面，畅游无限的空间，让我们联手，让掌机之为要HIGG！
读者资料　21岁，男，412006，湖南省株洲市中南林学院04级电子2班，兴趣：电玩





↑银河战士的地图雷达，与您熟悉的恶魔城差不多吧。

相对单一，《恶魔城》则利用了环境设定本身可依赖的多元素来展开多种攻击方式的创新，这是最大的不同。另外，《恶魔城》依靠丰富的道具和宝物设定作为坚强后盾，再配合操作上的众多特点和技巧，更重要的是还加入了一定的解谜要素，使得其逐渐自成一派，获得了成功。以致于此后的很多模仿作品都会被大家认同是在模仿恶魔城，而忽视了《银河战士》那位老祖先。例如同样出自于Konami之手的《鬼太郎妖怪列岛》，则完全是借鉴自身在恶魔城这款游戏的成功经验而作，将背景从欧洲中世纪转换到水木大师笔下的平安时代的日本。除了人物、背景、设定的变化外，游戏的系统、操作、技巧和地图设定等都完全是恶魔城模式。因为内容涉及到日本最为盛行的妖怪文化，故而本作同样也收到了极大的成功。所以说李鬼只要混出自己的特点，也是有机会做李逵的，正如《恶魔城》这样从模仿别人到被人模仿。



欢迎模仿的“创造球会”



说到Sega的一大招牌——球会系列，在足球经营类游戏中无人不对其称赞有佳。该系列自从97年降临SS后便红得一发而不可收拾，几乎也将《EA足球经理》从该类游戏的宝座上掀下。Sega的球会系列特别注重人的存在感，包括经理、监督、秘书和球员在内以及整个俱乐部的实体建设，接近于现实因而极受爱戴。其成名后，自然免不了又有眼红的厂商会来取经，不过为何在球会系列真正风光的家用机平台没有人去模仿，但在GBA上却浮现如此多的模仿者，倒是令人相当纳闷。



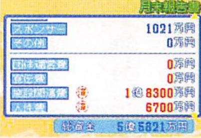


↑类似于球会的操作界面。

首先要说的是来自于KONAMI的《J联盟口袋版》，在GBA早期软件相对匮乏的时期柯氏还真出了不少力，这个《J联盟口袋版》感觉也是赶工赶出来的。看了游戏界面给人的第一感觉就是包括系统的菜单等方面都是在模仿球会，但又明显没有《球会》系列全面，在经营上不是很突出，"人"的概念也没有体现出来。从这方面来看，本作多少算一款模仿得不成功的游戏。

在大约近1年后，《J联盟口袋版2》又拍马赶到，界面作了大幅度美化，但还是脱不去SS上那款老球会的影子。更为可笑的是，不少D版商居然还不厚道地将其标榜为SS的《球会2》拿出来卖。该游戏的系统上与《球会》相比则显得更为接近，不过看得出来其在故意淡化经营而着重体现球队的比赛战术。尽管该作在数据上称得上当时的最新，但缺乏人性化的俱乐部如同死水，提不起大家的兴趣。看得出来，KONAMI在尽力模仿的同时还是有意走自己路线，避重就轻地躲避SEGA擅长的经营而突出自己的战术意图。个人认为，其实这两款游戏无非就是其在PS2上为了争夺策略题材足球游戏而作的尝试，最后发现SEGA几乎已经占用完策略足球游戏可用的概念，《创造球会》深入人心，也只得就此作罢。





↑主菜单和月结清单，与创造球会的一模一样。

在赶跑了KONAMI的口袋版、SEGA顺利推出正宗的《创造球会A》后，策略题材的足球游戏在掌机剩余空间几乎也没有了，要想吃这块蛋糕又想图省事来模仿，那么也只有通过转换题材的方法来实现。日本人喜爱的运动除开足球还有的就是棒球和摔交了，棒球显然也不可能，《创造球会》的另一大支柱系列也正是《创造棒球》，于是仅剩的摔交便成为GameVillage的捞钱稻草了。所以，这款《激斗传说-梦幻经理人》的推出也就显得顺理成章了。这款游戏对于《球会A》的模仿用"炉火纯青"来形容的话一点都不为过：且不说那几乎一模一样的游戏界面，就是其中秘书、俱乐部设施、训练项目等系统设定就够眼熟的了。好在这个游戏突出的是摔角手个人的特长培养，在比赛时也较有新意，还能让人勉强

沈非	希望IDS尽早推出，到时，神游公司既可捞一笔，DS的忠实FANS又可受益，这不是两全齐美吗？
读者资料	17岁，男，100011，北京市东城区青年湖南街11号楼5门401，兴趣：NDS、篮球、足球

接受，再加上采用的也是人物实名制，所以这款《创造摔跤俱乐部》在日本玩家中还有一定的市场。不过，个人相信要是SEGA也出手参与这个领域的话，应该会制作出更出色的游戏。

尽管SEGA势力庞大，但这蛋糕也并非啃不得，只要在借鉴的基础上大胆创新，同样能活出自己的路子，Chun Soft的《西林足球 怪物篇》就是一个典型的例子。不过，这款立意独特的游戏的模仿成分更多地体现在选手养成方面，游戏规划得相当细致，充分考虑到了人性化的方面，特别是情绪对于驯良效果的影响。至于其他方面能说得上模仿的或许也是主菜单的风格吧，不过游戏的卖点还是在于其本身的怪兽和恶搞性质上。

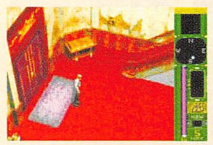
与模仿者共舞的“合金弹头”



《合金弹头》（简称《合金》）是一款让人盼了许久许久，但其却一而再、再而三跳票的旷世大作，为了在掌机上等待这款街机名品，玩家们也都已花费了太多太多的耐心。在等待中大家才恍然发现，一个名为《反恐特种部队》（简称《CT》）的系列与我们一直相盼的《合金》是那么的相似。当李逵不在时，这个李鬼更多地充当起消除大家内心怨念的替代品。就游戏的画面、人物的Q版造型和人物的基本动作上来说，《CT》几乎与《合金》一致（连扔手雷的设定都那么地相似），另外游戏中人物喘气时那些细节的样子有时还真让人忍俊不禁。特别是到了后面第2、3作时，进化越来越大，也越来越貌似《合金》了。这主要体现在武器的种类不断地丰富、大型重装备的借助以及部分关卡设定上。不过，不同于《合金》的一贯高难度风格的是《CT》系列的难度不太高，甚至有时为了节约时间一路猛冲也都不会使自己损耗过多。除了没有合金中所惯有的人质解救以外，《CT》系列在其他各方面的表现都能填补《合金》暂时缺席所留下的遗憾，也可以说《CT》系列是众多"模仿"中仿得最像，且同时也是口碑最好的一个系列了。

被模仿者替代的“生化危机”

GBA的3D机能是孱弱的，所以大家也都没敢奢望次世代家用机的AVG大作能够登陆。还记得当年得知《寂静岭》要移植GBA时玩家们翘首以盼的心情，结果最后得到的只是一部电子音响小说。同样的，尽管当年任氏取得了一段时间内独霸生化的机会，但一直也未能移植任何作品到GBA。也许正是这种状况反而激发了那些喜欢模仿的厂商们的兴趣，于是便有了这款极似《生化》的《幽灵陷阱》。本作无论是从气氛还是背景设定上几乎都与当年的《生化1》相似，连标题画面的选项菜单居然采用的是一样的字体，进入游戏后还会发现在对话时的字体也与《生化1》中的相同。游戏的发生地点也在一古堡之内，刚进入游戏的场景与《生化1》中的1F的相似度恐怕会很多玩家感到惊讶，再四处走动试试，天啊，居然连人家的操作方式（上下键是前进和后退，左右键是调整方向）也一并搬来了……看到这样的一款游戏，我们只能感叹，这位"李鬼"太有模仿者的职业精神了！不过就游戏的画面来说，其水平也算是GBA的极限了，值得玩家们试一试。





↑这场景是不是觉得非常眼熟？连色调都那么一致。

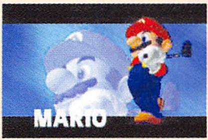
本是同根生的“黄金太阳”

《黄金太阳》作为GBA上为数不多的原创RPG系列以其超一流的剧情和绚丽的画面获得了众多Fans们的宠爱。说到日式RPG游戏，GBA平台上早已成泛滥之势，大都差不多一个样，要真说模仿者的话，恐怕还得追溯到FC祖先那去了。（估计也没哪个厂商那么傻，连剧情、人设都一并抄。）倘若要给《黄金太阳》找个相似度极高的模仿者出来，那也是自家人了，它就是这款从名字上看来似乎是与《黄金太阳》风马牛不相及的《马里奥高尔夫·巡回》。

没错，这确实是款高尔夫游戏，但却是具有RPG要素的新颖类型，除开高尔夫比赛部分的游戏则都是以RPG的形式进行，而游戏主角也并非是标题中的马里奥大叔。当玩家初进入

倪懋川	国内游戏的发展势头，就以8公里体能长跑般缓慢，但，一定会有一个尽头的。
读者资料	17岁，男，614400，四川省犍为县77160部队67分队，兴趣：游戏

游戏时都会惊异地发现：从菜单选项、系统、游戏画面、风格甚至于背景音乐等方面来看，本作几乎就是那熟悉得不能再熟悉的《黄金太阳》。要想进入到后面的高尔夫竞技阶段，玩家还得老老实实地完成前面的RPG剧情部分。任天堂这招是高明的，将自己王牌游戏的优势融入到新类型的游戏中来保证新游戏的人气，并以此来维护自己每作必为精品的品牌。也许老任单出一款高尔夫游戏未必会受收到良好的效应，但同时出动马里奥和《黄金太阳》两大热门招牌来护驾，有如此的双保险，游戏想不红都难！

↑在游戏的开头阶段可是RPG的部分哟。

说不清楚的"天使之翼"




↑在游戏的开头阶段可是RPG的部分哟。

说起自我模仿，除了任天堂之外，KONAMI也是深谙此道。前面有《恶魔城》和《鬼太郎》，这里有《天使之翼》与《哨声响起》。说到这两部当前人气很高的同名动漫作品，这个"模仿"的争论早些年都已在动漫界吵过了，而KONAMI同时拥有该两部漫画的游戏改编权，于是成功地在GBA上发售《天使之翼--光荣轨迹》这个卡片SLG类型游戏之后，又接着以相近的形式推出《Whistle！哨声响起》。抛开漫画的异同不论，单就比赛中的那种战役模式来说，二者几乎是一模一样的。其差别仅在于《天使之翼》用不同的卡牌来代替球员，而《哨声响起》中是可以养成的真实球员个体。两款游戏的足球比赛过程几乎可以看成是标准的战棋类游戏的战役，回合制、行动力、SP都完全体现。就《哨声响起》本身来说，在剧情发展上还是采用了一定的AVG形式，但在足球比赛时就离不开《天使之翼》那套的策略了。

龙生九子的"火纹"与"高战"

要说到"自我模仿"，老任怕是经验十足了，同一个游戏如《口袋妖怪》可以变无数个版本出来卖钱，就算不是同一个游戏，借助于一个引擎，咱们自家人互相模仿还能变成两块好招牌。这里要说的《火炎纹章》与《高级战争》还真不好说到底谁模仿谁。就说在GBA上吧，《高级战争1》比《封印之剑》先发卖，但就整个系列来说，红白机上还是《火纹》来得比《高战》早那么一点时间，不过本文中提到的模仿是指GBA上两系列五个游戏的系统。就人气和热度，在整个东亚《火纹》是具备压倒性的优势，但若在欧美的话，却是《高战》拥有更多的人气。在两个系列的系统上，除了语言的不同，其基本的操作以及系统的特性都极其地相似，在设定上的差别无非也就是欧洲中世纪和现代战争的兵种以及环境的不同。其实老任之所以这样做无非也就是为了迎合欧美和亚洲不同玩家的喜好，本身自己手头的素材资源也多，不利用一下就白白浪费了不是？仔细一回想，任天堂确实也是在这样做，瓦里奥早独立了，前段时间耀西也单独出了游戏，DS的新作列表中也躺着《超级碧奇公主》的名单，倘若哪天大家再听闻老任发布有关《超级路易》的情报的话，那么请不要惊讶。




↑几乎一样的战斗系统。

其实要举出掌机内的模仿之作又何止以上这些呢，其他的具有模仿成分的RPG、宠物养成、射击、竞速以及一些FPS类的二三线作品可谓数不胜数。仔细琢磨一下，我们不难发现：单纯一味地模仿通常不会得到成功的回报，只有在借鉴他人的基础上再展现出自己的改进特色才容易得到大众的认同。我们在文中反复提到的NINTENDO和KONAMI不也正是在模仿与被模仿的过程中创造出优秀作品的吗？事实证明：他们也正是当前业界内数一数二的优秀软件商。我们期待原创游戏，但是我们也要学会享受模仿者给我们带来的乐趣，同时，我们更希望那些今天的模仿者能成为明天的创新人！

田硕	"掌机不需要好画面"这句话是完全错误的，现在的大多数GBA的游戏都不能够让人满意。
读者资料	男，411105，湖南省湘潭大学419#



如果你是一个天神，你会做些什么？

相信这个问题问给不同的人，得到的答案也会有很多种。虽然我们不能梦想成真成为天神，但是由任天堂推出的这款《千年家族》却给了我们一个体验天神生活的机会。在游戏中，玩家将扮演一位新任天神,其任务就是在丘比特的帮助之下完成对凡间家族的守护，最终完成使其成为"千年家族"的目标。游戏最大的特殊之处在于即使玩家关机之后游戏依然能够进行,这种类似于当年的宠物蛋的游戏设定给玩家带来的是更多的意外感。废话少讲，下面就让我们一起开始我们的成仙之路吧！

文、责编/雪人

GBA	NINTENDO	2005.03.10	128M
	卡带	SLG	1人用

人物介绍篇

在正式开始我们的任务之前，还是让我们先来认识一下游戏中的三个重要人物，他们在游戏中会有怎样的作用，又会给我们的家族带来怎样的影响呢？



大天神：伟大的天神，游戏中任务的发派者，将对玩家的成绩做出评价。



丘比特：可爱的小天使，玩家的小助手，会帮助玩家解决游戏中遇到的问题！

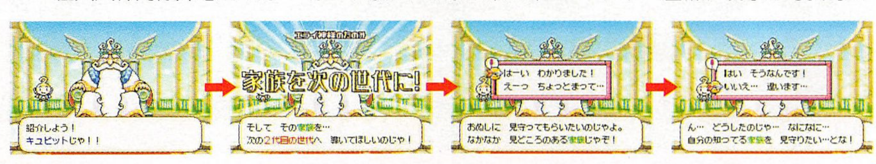


恶魔：当家人健康度差时出现，会影响家人活动的最终结果。

系统讲解篇

与上面三位人物（神物？）打过招呼之后，我们就将进入一个新的环节——游戏的系统讲解。

在大天神向你介绍过丘比特之后，他将会向你宣布你的任务。第一个任务是要玩家帮助自己需要守护的家庭完成下一代的培养，大天神会向你推荐一个家庭，玩家如果选择"はーい わかりました"，则可以直接进入家庭选择环节。如果不小心选择了下面的选项，则在此后选择"いいえ……"选项返回。（当然，玩家也可以创造



赵凯	高三的朋友们，加倍努力吧！再过80多天，就迎来我们掌机迷的春天了。
读者资料	17岁，男，330006，江西省南昌市爱国路294号，兴趣：运动、上网

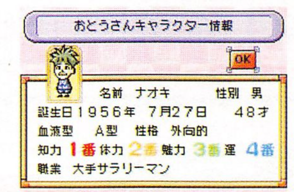
自己的家庭,具体方法将在后面的"家庭创造篇"中详细介绍。)在开始介绍家庭前，玩家要先输入当前时间，因为本作中采用的是实时时钟。时间的输入方法是：用十字键来增减时间，（左键为+10，右键为-10，上键为+1，下键为-1）选好后按A键确定即可。



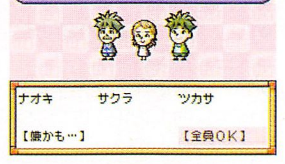
输入过当前时间后，我们就可以跟着丘比特一起来见见大天神为我们推荐的家庭了。这是一个由父母及一个儿子组成的家庭，按"OK"键可以继续观察这个家庭成员的详细状况。



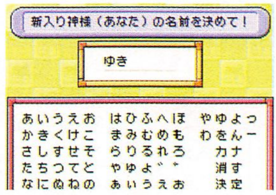
首先只能看到他们的名字，移动光标到他们的名字上后按A键可以了解他们的详细资料和各项能力，其中最重要的是家庭成员的能力和职业。人物能力共有四种，分别是知力(智力)、体力、魅力和运气(运)，



从1番到4番的排序将决定人物各种能力的强弱(1番为最强)。而位于画面最下方的人物职业则是决定家族发展的一个重要因素，因为本作中后续家族的职业选择是比较容易受到初代家庭成员职业的影响的，在玩家将本游戏放置不管时经常会产生一些类似于我国"XX世家"的家族，从而限制了后代家庭成员向其它方向的发展空间。



在了解了初代家庭成员的详细资料后,我们有两种选择：如果对这个家庭的结构及家庭成员的能力感到不满意，则可以通过选择画面左下方的"嫌かも…"返回到大天神处，请他重新选择一个家庭或者自己创建家庭。反之，则选择画面右下方的"全员OK"。如果选择了"全员OK"，那么接下来系统会要求玩家输入自己的名字，而此后经过大天神的一番鼓励之后，玩家将开始正式进入游戏模式。



游戏正式开始后，首先会由丘比特为大家介绍一下这个家庭的大致情况，另外他还会告诉玩家一个重要信息：在家庭模式画面中按R键可以调整时间流逝的速度，当画面中右上角的时钟上的"R"字呈蓝色时，时间流逝的速度慢；当其呈紫色时，时间流逝的速度快。

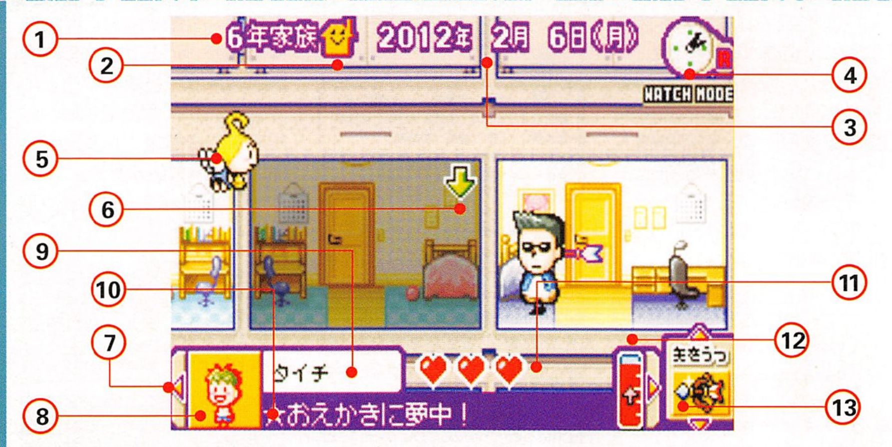


每个家庭成员都会根据自己的职业和当前的状态及梦想而进行一些活动，引发各种不同的事件。这些事件的结果不仅会影响到家庭成员的能力变化,也会对家庭整体产生影响。影响主要分为两方面(如下图)，一种是有益的（プラス）,一种是不利的（マイナス）。



作为一名天神，玩家要时刻注意观察自己所守护的家庭的家庭成员的活动内容，在适当的时候通过使用各种效果不同的弓箭和道具给予其正确的引导，使这个家庭成员早日完成对自己或家庭有利的活动并避免其进行不良活动。接下来就按着从左到右、从上至下的顺序为大家详细解说一下家庭模式画面中图标和文字框的作用和意义。

刘敏	高三学习固然紧张，但用SP调节一下，有益身体健康。
读者资料	20岁，男，323300，浙江省遂昌县遂昌中学高三11班，兴趣：GBASP



◆1、N年家族：表示游戏中已经经过的年数，当达到一千年时为一次通关。

◆2、人脸图标：表示当前家族的大致状况，通过其面部表情可以直接看出当前家族情况是否正常。

◆3、N年N月N日（X）：表示当前日期和星期几。后面括号里的汉字是月、火、水、木、金、土、日，分别代表从星期一到星期日。

◆4、时钟图标：可通过R键调整时间流逝速度。

◆5、丘比特图标：玩家的小帮手，会在游戏进行过程中为玩家讲解一些要点。

◆6、箭头图标：指示玩家关注人物的当前位置。

◆7、人物图框：表示当前玩家所关注的人物的总体状况，可以通过左右键切换人物。

◆8、人物图像：表示当前玩家所关注的人物。

◆9、人物姓名：表示当前玩家所关注人物的名字。

◆10、当前事件：表示当前玩家所关注的人物正在进行的活动，总共有3000种以上。

◆11、红心图标：表示当前玩家所关注人物的健康度。当其减为零时，该人物容易被恶魔缠身而导致不良结果。

◆12、状态槽：表示当前玩家所关注的人物对其所进行的活动的投入度。状态槽呈红色时投入度上升，达到最高点时人物当前活动成功；呈蓝色时投入度下降，降到最低点时人物放弃当前活动。

◆13、家庭模式系统菜单：玩家可以通过上下键来选择菜单，具体内容如下表：

日文名称	中文名称	作用
矢をうつ	射箭	对家庭成员使用弓箭
アイテム	道具	对家庭成员使用道具
ひと	人物	查看人物的详细资料
キュピット	丘比特	进入家族模式系统菜单
かんさつ	观察	观察当前家庭的人口、住房和汽车的状况

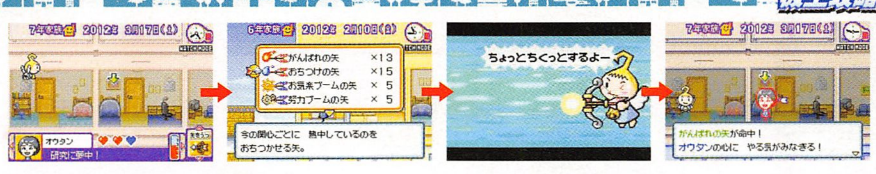
前面已经介绍过R键在家庭模式画面中的作用，除此之外，在该画面中其它按键作用为：A键——确定，B键——取消，L键——直接进入"射箭"选项，SELECT键——直接进入"人物"选项，START键——直接进入"丘比特"选项。

在游戏中，各种选项对游戏过程都有着不同程度的影响和帮助，下面就让我们来深入了解一下。



射箭选项

"射箭"可以说是本作中最常用、最基本和最重要的选项，因为玩家只有通过对家庭成员射箭才能调整他们的活动状态。当我们在家庭模式画面中选中了"射箭"选项后即可进入弓箭选择菜单，对家庭成员使用不同的弓箭将会产生不同的效果。而根据玩家对其引导后产生的不同结果，玩家可以从家庭成员处获得不同数量的感谢度（相当于经验值）。当感谢度达到一定程度后，玩家的等级也会上升，每次上升时可以获得新种类的弓箭或道具，也有可能提高已有弓箭的最大数量。弓箭按颜色大致可以分为三类，其中红色的比较常用，效果只持续到人物活动结束，中箭者的人物图像上会根据所中箭种类的不同出现闪烁的光晕。主要用来指导家庭成员的日常行动；蓝色的箭效果持续时间一般比较长，中箭者头部



会出现一枝箭的图标，主要用来知道家庭成员一段时间内的整体活动方向；绿色的箭最难获得，其效果也非常重要，玩家应该善加利用。各种弓箭的具体资料如下表所示。

弓箭名称	中文译名	颜色	补充时间	作用
がんばれの矢	鼓励之箭	红色	每月1号恢复	鼓励中箭者将当前活动完成
おちつけの矢	冷静之箭	红色	每月1号恢复	使中箭者取消当前活动
お气乐ブ-ムの矢	轻松之箭	蓝色	每年1月1号恢复	中箭者5年内将精力放在做使自己快乐的活动上，建议对婴儿使用。
努力ブ-ムの矢	奋斗之箭	蓝色	每年1月1号恢复	中箭者5年内将精力放在实现梦想、学习和工作上,建议对有收入或有健康梦想的家人使用。
爱情ブ-ムの矢	爱心之箭	蓝色	每年1月1号恢复	中箭者5年内将精力放在关心家人的活动上，建议对家庭主妇和退休老人使用。
独身ブ-ムの矢	独身之箭	蓝色	升级时获得	中箭者一年内不想结婚，建议当对家族下一代的恋人不满意时，对该家人使用。
わが道を行けの矢	自主活动之箭	蓝色	升级时获得	中箭者5年之内从事自己想做的事,玩家不能用任何弓箭改变，同时从该家人处获得感谢时数量增倍
大望の矢	宏愿之箭	绿色	升级时获得	中箭者将根据其当前状况产生一个愿望
先代の梦の矢	传梦之箭	绿色	家族中有未完成梦想的人去世时获得	中箭者将继承先代未完成的遗愿，并为此继续奋斗。
出会の予感の矢	约会之箭	绿色	升级时获得	中箭者将更多精力放在寻找恋人的活动上
通信けっこんの矢	通信结婚之箭	绿色	第一代去世后获得	对适龄成年家族成员使用后，可以进入通信结婚殿堂与其它玩家联机结婚



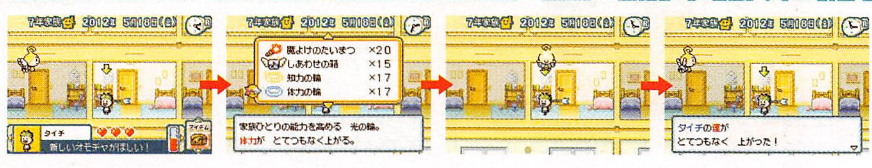
道具选项



要想提高家族成员的能力，除了利用弓箭引导其完成有利事件之外，还可以使用大天神赐予的各种道具。作为弓箭的辅助，道具的作用也不容小视，比如当我们觉得某个家庭成员运气太差时可以使用"运气之环"来提升他的运气，当家庭成员被恶魔缠身时则可以使用"驱魔火把"来将其赶走。使用道具的使用方法前面已经说过，各种道具的具体功效如下表所示。

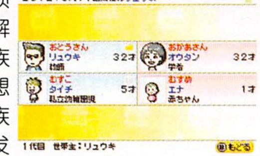
道具名称	中文译名	作用
ハ-トの实	心之果实	为一个家庭成员增加一个红心
毒ハ-トの实	毒心之果实	将一个家庭成员的红心减为零
魔よけのたいまつ	驱魔火把	用来驱赶纠缠家庭成员的恶魔
しあわせの箱	幸福之箱	每使用一个可将家庭气氛提升一个等级
知力の轮	智力之环	每使用一个可将一名家庭成员的智力提升一个等级
体力の轮	体力之环	每使用一个可将一名家庭成员的体力提升一个等级
魅力の轮	魅力之环	每使用一个可将一名家庭成员的魅力提升一个等级
运の轮	运气之环	每使用一个可将一名家庭成员的运气提升一个等级
ラブの轮	爱情之环	可以增加被使用者与自己恋人的恋爱关系
世つぎの王冠	继承人之王冠	可以由玩家确定自己满意的家族未来继承人
时のしおり	时间书签	使用此道具后，当玩家守护的家族不幸灭亡时，可以返回到使用时的那个年代
先代の心の结晶	先辈的心之结晶	在有特技的上一代人去世后得到，使用后可以使一名家族成员继承上一代人遗留下来的特技

曹大威	我们要坚持NDS性能，贯彻PSP画质，发扬三台主流掌机重要思想，为建设有中国特色的社会主义掌机市场而努力！
读者资料	17岁，男，314200，浙江省平湖市平湖中学，兴趣：看动漫、玩掌机

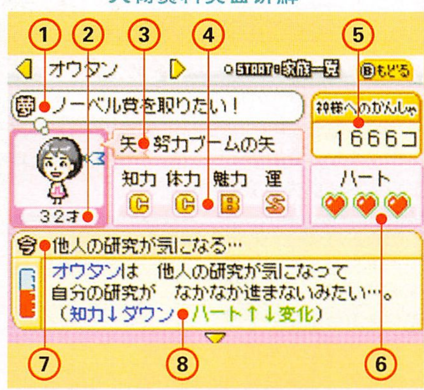




进入人物选项后，我们可以了解我们所守护的家族的详细资料。要想使我们守护的家族能够健康顺利地发展，就一定要充分了解当前家庭中每一个成员的当前状况。并以此为依据来有目的地调整家族成员的状态。通过触发有利于家族成员成长的事件来增强该成员的能力。每一个人物的资料共有三个页面，可以通过上下键来调整了解。通过左右键则可以切换家庭成员，其姓名显示在左上方的姓名栏里。在人物资料页面里按B键是返回，按START键则可以观察当前家庭的总体资料。下面就让我们一起来深入了解一下每个资料页面里的重要内容（顺序是从上至下、从左到右）。



人物资料页面讲解一



◆1、表示人物当前的梦想，对于迟迟没有梦想的家庭成员可以通过"大望の矢"来使其产生梦想，如果有"先代の梦の矢"的话也可以使用，让家庭成员完成上一代未完成的梦想。

◆2、当前家庭成员的年龄。

◆3、表示该家庭成员当前所中的长效弓箭。

◆4、表示该家庭成员当前的能力水平，其级别由强到弱依次为SS、S、A、B、C、D、E和F。

◆5、该家庭成员当前对天神的感谢度。其去世时对天神的感谢度越高，玩家得到的评价也就越高。

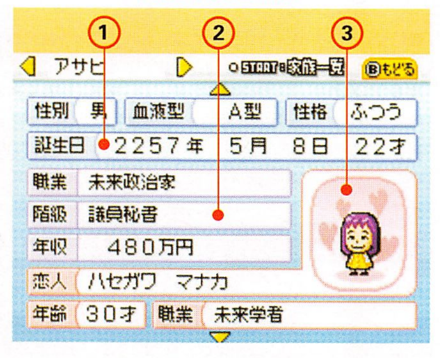
6、表示该家庭成员当前的健康度。

7、表示该家庭成员当前正在进行的活动。

8、表示该活动的具体内容以及其达成后可能给该家庭成员和家庭整体带来的主要后果。

另外，如果该人物头像左侧有金色皇冠的话，则说明此人是当前家庭的户主；有银色皇冠的话，则说明他是该家族的下一代继承人。

人物资料页面讲解二

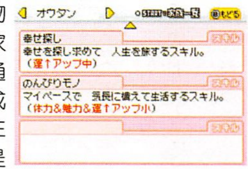


◆1、表示该家庭成员的生日和年龄。

◆2、表示该家庭成员的从业行业、当前职位和年收入。

◆3、表示该家庭成员当前恋人的姓名、年龄、职业及相貌。

人物资料页面讲解三



本页面的人物资料介绍的是该家庭成员的特技。通常来说，每个家庭成员可以同时拥有三项特技，这些特技是通过完成某些特定活动后获得的，他们对家庭成员的影响有好有坏，玩家可以通过画面中括号里的箭头方向来判断该特技对人物造成的影响。

丘比特选项

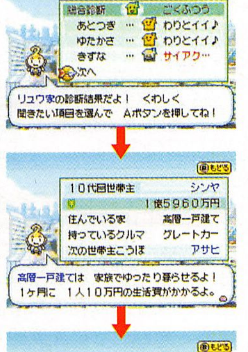
进入"丘比特选项"后，我们可以查看我们所守护的这个家族的整体资料，还可以调整系统和存储记录。在游戏的初始阶段，我们仅能使用其中的五个菜单，随着游戏进程的不断深入，菜单数目会有所增长。

林海威	希望高考尽快过去，期待神游DS！
读者资料	18岁，男，526500，广东省封开县江口镇蝴蝶塘路17号602，兴趣：A、C、G



图中上方的绿色文字框显示的是当前家庭的大致状况。"N代目"表示目前是家族的第N代传人；"XX家"表示家族名称；"XX家族"表示当前家族称号，家族称号在家族换代时由大天神评定；"持ち金"表示当前家族财产。左下方的图标表示的是当前家庭的氛围，从左向右代表由差到好。接下来让我们再来看看右侧菜单中各个选项的作用。

N代目の情报



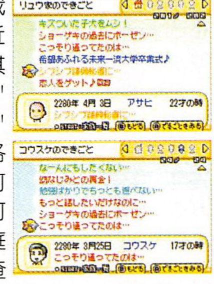
在这个选项里玩家可以看到当前家庭的详细资料，资料共分为三个页面。第一个页面是当前家庭的综合情况，其中的"あとつぎ"（继承人）表示对家族候补继承人及目前家庭中子女数目的评定；"ゆたかさ"(富裕度)表示对当前家庭的财物及收入的评价；"きずな"(家庭关系）表示对当前的家庭气氛、家族人数及当前户主能力的评价。如果我们所查看的指标的评价语中带有"イイ"字样，则说明当前家庭在该指标上的评价较高。选"次へ"(继续)可继续查询下一页的资料。

第二页上的资料主要是关于家产和户主的，具体如下表：

日文名称	中文涵义
N代目世带主	表示当前户主的名字
住んでいる家	表示当前居住房屋的类型
持っているクルマ	表示当前拥有汽车的类型
次の世带主こうは	表示当前家族候补继承人的名字

第三页的资料是当前家庭当月的预算情况，"收入"代表家庭的月收入；"生活费"代表家庭当月支出；"计"代表当月的剩余存款。

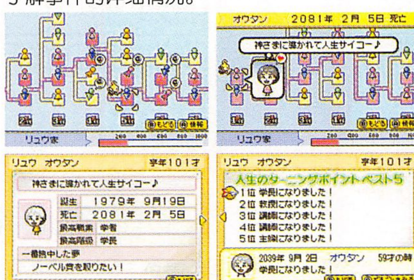
家族の历史



在这个选项中，我们可以查看家族中最近几代人的生活历史。其中右上方的"房子图标"表示家族的历史事件；"人物图标"表示当前各家庭成员。按上下键可以选择事件，按左右键可以选择家庭整体或家庭成员，将箭头对准想要查看的事件后按A键即可看到整个事件的全过程。画面下方的文字框显示的是事件的当事人、发生的事件及时间和发生时当事人的年龄。

家系图

在初始阶段的菜单里没有这个选项，当第二代继承人成为户主之后，该选项才会自动出现。这个选项相当于我国的"家谱"，在这里玩家可以查看以前家族中每个人的历史资料。用十字键移动光标到想查看的人上，会显示出该成员对自己人生的总结，此后按A键可以查看该人物的相关资料。在人物资料里可以通过左右键查看人物生平的5件大事，将箭头对准事件按A键还可以了解事件的详细情况。



あなたの情报

在此选项中玩家可以查看自己的当前情况。作为一名新任天神，玩家在指导家族成员进行活动取得有利的结果后会从该成员处获得一定的感谢度，感谢度累计达到一定数量后，玩家的天神等级可增加一个星级。

日文名称	中文涵义
神様の名前	天神（玩家）的名字
神様ランク	天神的当前级别
かんしゃのキモチ	天神所获得的感谢度
次のランクまであと	距离下次升级相差的感谢度

ウォッチ设定

玩家可以在本选项中通过方向键对系统的一些设定进行修改，具体如下：

1、メッセージ送り：游戏时的信息流动速度，共分为はやい（快）、ふつう（普通）、おそい（慢）和とまる（停止，需要玩家按键才能继续）四个级别，玩家可根据需要自行调整。

2、音乐：游戏时是否播放背景音乐，"ながす"为播放，"ながさない"为不播放。

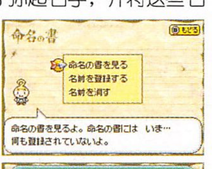
3、よび出しベル：游戏时是否听提示音，"ながす"为听，"ながさない"为不听。

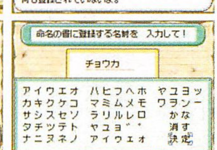
4、设定の决定：确认自己的设定。

命名の书

游戏初始时期并没有这个选项，当第二代继承人成为户主时可以从大天神处获得道具"命名の书"，之后菜单中自动产生该选项。玩家可以在这个选项中为今后的子孙起名字，并将这些名字保存起来。这样，即使玩家关机后不能控制游戏，仍然可以避免机选命名。







"命名之书"中共有三个选项，其中"命名の书を见る"为查看玩家已经起好的名字，"名前を登陆する"为给孩子起名字，"名前を消す"为删除已有的名字。在初始情况下命名之书中没有任何名字，玩家要给子孙起名字，然后才能查看或删除。名字分为男用和女用两种，最大数目都是10个，通常是后起的名字先被使用。如果玩家对于机选的人物名字不感兴趣的话，就要好好使用这个选项了。不过，起好的名字被使用过一次之后就会消失，玩家要记得及时起新的名字。

できごとを记录

对于像本作这种耗时型的游戏来说，存储记录自然是必不可少的。进入本选项后在第一次被提问时选"はい"为存储，选择"いいえ"为不存储。存储时不能切断电源，而此后在被提问时选"はい"为继续游戏，选择"いいえ"为结束游戏。

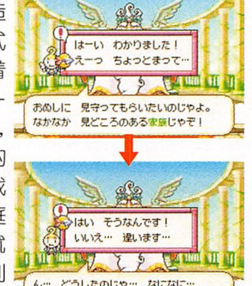


观察选项

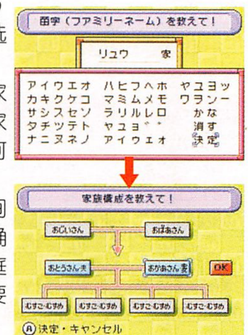
在这个选项中，玩家可以通过移动十字键来仔细观察当前家庭的家庭成员活动、家族的住房条件及家族拥有的汽车。毕竟，在稍事休息时看一看自己守护家族的丰厚财产也算是一件乐事吧！

家族创造篇

虽然游戏中已经为我们准备了多种多样的家庭组合，但是相信仍然会有不少玩家对于这些家庭组合都不满意。不过即使你不满意也没关系，因为开发厂商还设定了一个家庭创造模式。在这个模式中，玩家可以按着自己的意愿组织一个自己喜欢的家庭，甚至把自己家庭的相关数据输入游戏中，来一次"家庭DIY"。接下来，就让我们踏上家庭创造之旅吧！



要想进入家庭创造模式，我们首先要在大天神为我们介绍家庭时选择下面的"えーっ ちょっとまって"选项，在此后出现的选择框中再选择上面的"はい そうなんです"，最后选择"はい"。这样，大天神就会让玩家来向他推荐一个家庭，由此我们就可以创造一个家庭了。



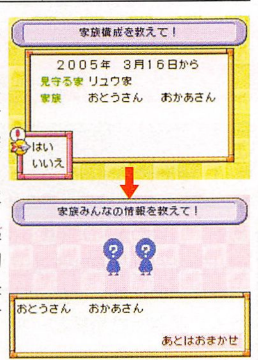
输入当前时间后，我们首先要确定我们守护的家庭的姓氏，其后还要确定该家庭的家庭

刘鹏宇	难道说我岁数大，有经济基础，抽奖这事就不带我玩了！
读者资料	25岁，男，110032，辽宁省沈阳市皇姑区昆山东路十四号"沈阳话剧团"，兴趣：品味

成员组成。每个家庭最多可由8名成员，在选择家庭成员时需要注意的是：当家庭成员中只有夫妻中的一个人时，则必须有子女才行；选择子女后还要确定是儿子还是女儿。

家族成员名称对照表

家族成员	中文译名
おじいさん	爷爷
おばあさん	奶奶
おとうさん・夫	父亲・丈夫
おかあさん・妻	母亲・妻子
むすこ	儿子
むすめ	女儿

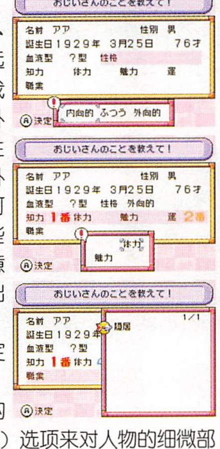


选定家庭成员后，再选择"はい"将进入家庭成员详细资料选择阶段。此时如果按右下角的“あとはおまかせ”则将由电脑确定已选定的家庭成员的详细资料，再选择“全员OK”即可开始游戏。

当然，既然我们选择了创造家庭，就要靠自己来决定家庭成员的资料。将光标移动到想要创造的家庭成员上按A键就可以开始编辑该家庭成员的资料了。

首先我们要编辑的是家庭成员的资料表。输入该成员姓名后，我们要通过输入他的生日来确定其年龄。其中祖父母的年龄段为36岁——131岁，父母亲的年龄段为19岁——131岁，子女的年龄段为0岁——18岁。随后需要输入的是血型，共有A、B、O、AB和?(血型不明)五种选择。性格共分为"内向的"(内向型)、"ふつう"(普通型)和"外向的"(外向型)三种，它们对该成员今后在游戏中的活动情况及结果有着不同程度的影响。在确定了该成员的各项能力的高低后(数字越小能力越高)，我们还要确定他的职业。

添好家庭成员的资料表后，我们还要设定家庭成员的外貌。首先我们要选择人物的体态，共分为"ほそい"(偏瘦)、"ふつう"(正常)和"ふとい"(较胖)三种。选好人物的体态后，我们要选择他的整体外形。游戏中会随机生成多个人物的整体外形供玩家选择，玩家可以通过方向键在这些外形中选择自己满意的一个。游戏中每次出现的人物外形有7层，每层有12个外形。确定了人物的整体外形后，我们还可以通过此后的"カラーチェンジ"(调换)选项来对人物的细微部分进行调整，具体如下表所示。(选择"OK"直接确定人物外貌，选择"戻る"则返回人物整体外形选择画面重新选择。)



选项名称	作用
髪の色	选择人物的头发颜色，共有8种
肌の色	选择人物的皮肤颜色，共有4种
服装	选择人物的服装，共有4种
服の色	选择人物的服装颜色，共有4种
これでOK!	确定当前人物的外貌设定
戻る	返回人物整体外形选择画面重新选择



确定人物全部资料后选择"はい"即可完成对人物的编辑，其他的家庭成员都可以按照这个方法来创造。创造好家庭成员后会来到大天神处汇报，此后即可开始正式游戏。

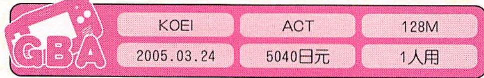
雪人总结：严格的说，本作其实是一款用来看的游戏，玩家可以从自己守护的家族成员的各种辛酸苦辣中体验人生百态。总觉得这款游戏其实是在提醒我们人生的宝贵，也不知道是不是俺想得太多。这款游戏中可以研究的要素还有不少，本文只是入门介绍。如果大家还需要这款游戏的更多情报，请告诉我们。希望大家玩得愉快。

江玉萌	我的一位朋友虽然拥有了GBA，却仍沉迷于GB版口袋妖怪，也许掌机在进化，游戏在进化，但经典将不会被他们遗忘！
读者资料	17岁，男，333000，江西省景德镇九九九厂模具车间，兴趣：边看PG、边玩SP



文/whocan
责编/小侃

真·三国无双ADVANCE 完全攻略



系统篇

プレイモード



●**无双モード（无双模式）**：游戏主体部分，开始只有9人可用，最终共有13人；

●**フリーモード（自由模式）**：只要在无双模式通过的关卡，以后可以在此自由进行；

●**チャレンジモード（挑战模式）**：分斩合（有限体力内追求最高击破数）、神速（追求击破百人的最短时间）、连霸（敌全灭会有宝箱，追求最速过关）三种模式。

事典

●**武将事典**：介绍可以选用的武将概况，最多13个人物。

●**武器一览**：所有武器图鉴，共230种武器，种类共分22大类。

●**アイテム一覧**：道具图鉴，总计20种，分回复、增加、其它三大系。

●**クリアステージ**：记录玩家无双模式的通关过程，每势力只保存一个。

操作说明

●**移动部分时**：十字键决定移动方向；A键确定；B键取消；L键显示关卡迷你地图，按2次可以关闭地图；R键显示各部队情报，可以武将名、等级、势力名等排序；START键调出菜单；菜单分为战斗情报、胜败情报、あらすじ（简略剧情概略）、途中セーブ（战斗记录，可以反复读取，但在重新开始新游戏或做过关记录时会覆盖掉战斗记录，要注意）、战斗开始。移动时主动攻击敌人，获得压胜将奖励一次行动机会；而对于走过的点，以后返回可一次走2格。

●**战斗部分时**：十字键决定移动方向；同方向键输入2次为快跑；A键为Charge攻击键，一般威力较大；B键为普通攻击键，一般威力较小；L+A键：发动必杀无双乱舞，使用后无双槽归零；在血槽为红色时无双槽会自动回复，此时可以发动威力更大的真·无双乱舞；L键为防御，可以防御来自正面的敌人攻击；R键为能力着装键；START键：按一次暂停战斗并显示获得压胜和胜利所需要的时间，按两次重新开始战斗。战斗时遇到的士兵共4种：剑兵，范围技（BBBA）对其有奇效；枪兵，连击技（BBA）对其有奇效；弓兵，突击技（A）对其有奇效；补给兵，击倒他可以快速提升能力槽，保持的能力越多状态过关可以得到的武器更好。本作依靠斩数升级，对应关系为：(LV－1)×(LV＋8)＝斩数/10

环境设定

●**难易度**：分容易、普通、困难三个难度；

●**BGM**：调整游戏中背景音量；

●**SE**：调整游戏中音效音量；

●**能力初期化**：使武将等级变一，能力回归原始数值，用来重新培养武将；

●**全初期化**：使一切数据回归原点，慎用。

陈竞深 虽说青出于蓝胜于蓝，但NDS和PSP出现并不代表GBA玩完。
读者资料 16岁，男，524000，广东省湛江市赤坎百园路21号

人物篇

姓名	体力	无双威力	攻击力	防御力	移动力	强度	初期装备
夏侯惇	300	550	350	280	280	2546	朴刀
许褚	440	550	380	275	200	2772	碎棒
甄姬	280	250	280	360	365	2688	铁笛
曹操	310	350	330	410	320	2870	将剑
孙策	300	350	335	330	325	2706	旋棍
孙尚香	280	250	275	370	360	2688	夏圈
周瑜	300	250	280	410	355	2816	铁剑
孙坚	300	550	360	360	260	2686	牙剑
赵云	300	250	295	365	350	2746	直枪
关羽	380	350	345	305	320	2858	偃月刀
张飞	440	550	360	300	240	2862	铁矛
刘备	310	350	330	365	325	2790	尖剑
吕布	510	550	440	400	420	3750	铁戟

●新人物出现条件

曹操：用“魏”势力任一武将通关一次即可使用；

孙坚：用“吴”势力任一武将通关一次即可使用；

刘备：用“蜀”势力任一武将通关一次即可使用；

吕布：曹操、孙坚、刘备皆可使用后，任选其中一人通关一次即可使用。

完全攻略篇

—黄巾之乱—

简略剧情：东汉末年，朝廷内部为争夺权力而互相抗争，腐败不堪。这种状况下各地叛乱四起。其中太平道教祖张角聚集对朝廷不满的民众，讹言：“苍天已死，黄天当立；岁在甲子，天下大吉。”发动了被后世所称为的“黄巾之乱”！很多地方被黄巾党控制，贼徒四起，民不聊生。了解事态严重的朝廷为此在全国募集义勇军平定叛乱，由何进担任黄巾讨伐队的总大将。在这义勇军中就有被后世称为“乱世之奸雄”的曹操。

魏 第一章 难度三



胜利条件：张角击破；失败条件：何进败走。

要点解说：此关为魏势力第一关，难度较低。首先往右路进军消灭张角，但其实这个只是冒牌货。这时何进会以为敌大将已灭，贸然出动。记得要和他在一起时刻保护，其间张梁、张宝会发动妖术，而张角也会复活，令敌军士气上升。只要等何进安然撤回，我们就可以杀上去了。消灭张梁、张宝两人可弱化张角，以后战斗就轻松了！

—虎牢关之战—

简略剧情：趁着黄巾之乱的机会，西凉太守董卓借机占领当时的首都洛阳，夺取了朝廷的控制权。为此，曹操发布讨伐董卓的檄文送发各路诸侯，而响应檄文的各路诸侯结成了反董卓联合军，袁绍担任盟主。而董卓也派出吕布、华雄等大将迎战。两军在虎牢关展开对峙……

魏 第二章 难度五

胜利条件：董卓击破；失败条件：袁绍败走。

要点解说：此关作为各势力都有的共通关卡，难度相对于吴、蜀要高一点。因为魏在此关会遇上贾诩，在杀死华雄后进入汜水关不久就会前后中



伏、腹背受敌。而且不久后又要面对强敌吕布，稍有不慎就可能GAME OVER。此处是游戏中首次遇到吕布，也是吕布最有威胁的一次。因为不可像吴、蜀那样讨巧，所以只有靠实力硬拼了。战斗时注意多用突进技，尽可能远离吕布，不然被他用连击打到，不死也会去半条命。如果能打倒吕布，就可以获得A级武器“无双方天戟”。还有就是要注意在打到李儒处也会遇上伏兵，但以后就难度不大了。

吴 第一章　难度三

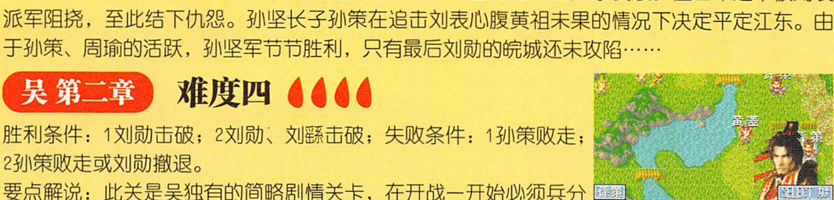
胜利条件：董卓击破；失败条件：1孙坚败走；2袁绍败走。
胜利条件：董卓击破；失败条件：1孙策败走；2袁绍败走。（选择孙坚时）
要点解说：比起其他2个势力，吴这方面算是最简单的了！首先因为袁绍粮草提供不足，我军士气会不断降低，所以要尽快攻破汜水关的华雄，这样我军就能极大程度地提升士气。不久后失败条件也会更改，不必再保护孙坚了。此后要转军北向，救出刘备。然后顺势攻下另一关卡，这样在进入关内就不会中埋伏，而在吕布出现后可选择另一条岔路避开他，因为失败条件变更为袁绍败走，吕布就会去攻打袁绍，只要动作快些，就可以在此之前杀死董卓过关。而对自己技术有信心或级别比较高的玩家也可以试着硬打吕布，能获得“蚩尤瀑布碎”。

蜀 第一章　难度四

胜利条件：董卓击破；失败条件：袁绍败走。
要点解说：基本注意事项和魏、吴一样，就不多说了。值得一提的就是蜀会发生“三英战吕布”的简略剧情，当然只有选赵云时才能看到《三国演义》中的原版“三英战吕布”。触发简略剧情的方法是在进入和吕布的战斗后，尽量躲避他的攻击，一段时间后就会发生对话，此时用快跑配合突进技从版边脱离战场，吕布就会被诱至一个三岔路口，受到“三英”围攻。过三个回合后吕布就会因气力不济而撤退，当然也可以在第三回合试着挑战他，战胜他能获得“蛇矛”。

— 江东平定战 —

简略剧情：虎牢关一战后，联合军打碎了董卓的野望。孙坚因为进入洛阳获得了玉玺，由此准备回江东发展。但回军途中被刘表派军阻挠，至此结下仇怨。孙坚长子孙策在追击刘表心腹黄祖未果的情况下决定平定江东。由于孙策、周瑜的活跃，孙坚军节节胜利，只有最后刘勋的皖城还未攻陷……



吴 第二章　难度四

胜利条件：1刘勋击破；2刘勋、刘繇击破；失败条件：1孙策败走；2孙策败走或刘勋撤退。
要点解说：此关是吴独有的简略剧情关卡，在开战一开始必须兵分两路，玩家由上方路线配合下方部队一起夹攻刘勋，第二回合就会出现刘繇、太史慈的增援，其后黄祖也会出现，不过因为兵力分散，不会有太大威胁。完成夹攻简略剧情后，刘勋会仓皇出逃，但十有八九正好被玩家逮到。刘勋死后只要再消灭袁绍派来的援军，消灭刘繇已没什么难度。

— 官渡之战 —

简略剧情：联合军在虎牢关打碎了董卓的野望，但这正是争乱时代的开始。各诸侯都窥觑着天下，积蓄自己的实力。曹操在河南建立据点迎接皇帝，以扩张自己的势力。而要收取河北就要同势力强大的袁绍军作战。对于越过黄河而来的袁绍军，曹操亲自领军在官渡迎战，称霸中原的赌局就此展开。

杨洋	某日，看见了SP的电视广告，兴奋了好一阵子，一看价格为898元，这才明白现在的商家不是一般黑。
读者资料	15岁，女，200333，上海市真华路295弄15号901室，兴趣：游戏、睡觉

魏 第三章　难度六



胜利条件：袁绍击破；失败条件：曹操败走。

胜利条件：袁绍击破；失败条件：曹操败走、官渡城陷落(选择曹操时)

要点解说：此战又是难度极高的一战，玩起来会相当的费时费力。首先面对袁绍军极强的士气，我军现在的NPC决不可抱太大希望。首先北上收服许攸，然后再抵挡袁绍军另一路的攻势。通过简略剧情关羽会诛杀颜良、文丑，然后和刘备会合一起脱离战场。不必挂恋，即使你杀了刘备，关羽也会在过关后离去，一切顺其自然吧！在巩固好后方后就可以杀向乌巢了，在没消灭乌巢前是打不赢张郃的，不要白费力气。等张郃退出了关口，这时只要压胜他就可以收服他，让他去守官渡。而吕布出现已为时已晚，没什么威胁了，如果还有关羽在，他会直接击退吕布的！

—夏口之战—

简略剧情：由于长子孙策的活跃，孙坚军击破了刘勋、刘繇，还一举平定了江东。由此孙坚军成为一大势力支配了大陆的南方，此处也被称为孙吴。但是，因为北方的曹操已率大军意欲吞并孙吴，这时上一战逃跑的黄祖就成为了残余的后顾之忧，所以必须去收服西方的江夏。面对危机的孙坚一边讨伐黄祖，一边防备曹操，水军向着江夏进发了。

吴 第三章　难度五

胜利条件：黄祖击破；失败条件：孙坚败走。

胜利条件：黄祖击破；失败条件：周瑜败走。（选择孙坚时）

要点解说：本关地图不大，所以人员显得很局促。首先向上强攻黄祖军，当然你再快也会被黄祖乘船逃走，但还不能马上回军，这时要继续追击，击倒甘宁。这样他就会降伏，以后能帮你镇守本寨，保护主将了。然后再回军掩杀，清除蔡瑁等人，配合我方增援不一会就能杀死黄祖过关。

—长坂之战—

简略剧情：与董卓之战过后，刘备为了建筑其固有的地盘而转战各地。最后投靠了与他同族的荆州太守刘表，然而与此同时统一了北方的曹操也开始大举南下，意欲一举并吞荆州后夺取江东，进而统一天下。体弱多病的刘表被曹操大军压境的消息一吓，而一命呜呼！而没有什么军力的刘备面对曹操号称百万雄师的大部队也只有去和南方的大势力孙吴结盟才行。于是刘备军向着东吴方向实行战略上的大撤退，两军在当阳长坂坡展开了一场激战，刘备被曹操的部队追上前能逃离荆州么？

蜀 第二章　难度五



胜利条件：曹操击破或刘备到达脱出地点；失败条件：刘备败走。

胜利条件：曹操击破或刘备到达脱出地点；失败条件：关羽败走。（选择刘备时）

要点解说：本关开始玩家就已在安全之处，而刘备以及几个随身将领则陷入敌军重重包围之中，这时只能杀入敌阵，救出刘备。突入敌阵后不久刘备就因为儿子下落不明而担心，军队士气也跟着下降。这时要到朱灵所在村落去，战斗时往左下方行动就能发现“阿斗”，这期间无双乱舞的攻击回数会变2次，相当于用一次无双乱舞获得两倍的效果，一定要善加利用。在刘备与我们会合后曹操也该出现了，上去消灭曹操或跟随刘备一起行动，直至到达脱出地点都可以，怎么选择就看玩家喜好了。还有记得别忘杀夏侯恩，他身上带有好东西哦！



沈徐超	寒假走了一趟日本打算买台PSP，可惜缺货，唉……郁闷啊！
读者资料	18岁，男，201100，上海市闵行区莘松路958弄68号501室，兴趣：游戏、上网、篮球

— 赤壁之战 —

简略剧情：在官渡战胜宿敌袁绍的曹操颠覆了巨大的战力差距，以弱胜强，一举平定北方，成为中原的霸者。所以曹操决定率大军一股作气拿下荆州，一统天下。惊恐的荆州军不战而降，如同恶魔般的曹操谁能与之对抗……而此时寄身荆州的刘备靠着诸葛亮的“舌战群儒”和南方的大势力孙吴结成了同盟，他们在长江口布阵。一场决定天下走势的大海战即将展开。

魏 第四章　难度七

胜利条件：孙坚击破；失败条件：曹操败走。

胜利条件：孙坚击破；失败条件：曹丕败走。（选择曹操时）

要点解说：此关对于魏来说难度不小，在未攻入敌阵前，会不断遭到吴国工作兵的伏击。而在路线选择上可以保护徐庶先消灭内奸庞统，破除敌人的连环计；也可以选择诛杀在七星坛祈风的诸葛亮，破坏敌人借东风。但无论如何，只能完成一项，然后敌方黄盖就要开始诈降，不去快速消灭他的话，我军就会遭到火攻的重创。而如果第二章玩家有自己诛杀颜良或文丑，那么这一战甄姬与关羽接触还会发生简略剧情，得到武器。



吴 第四章　难度七

胜利条件：曹操击破；失败条件：孙坚败走。

胜利条件：曹操击破；失败条件：周瑜败走。（选择孙坚时）

要点解说：此关对于吴来说难度也不低，首先向在七星坛祈风的诸葛亮靠拢，消灭偷袭他的伏兵，保护他成功借到东南风。然后北上确保内应庞统撤退成功，这样可以使连环计顺利实施。等到黄盖要去诈降时，吴军和曹军就会连成一片，要防止这时冲杀过来的曹军，不然火计不实施就不能重创敌军了！等这一切都搞定之后就可以直接杀过去，击破曹操过关了！

蜀 第三章　难度六



胜利条件：1曹操击破；2孙坚击破或诸葛亮到达脱出地点；失败条件：1诸葛亮或孙坚败走；2诸葛亮败走。

要点解说：相对于其他2个势力，蜀的难度略低，只要记得紧跟诸葛亮，随时保护他即可。在消灭完曹操军后，周瑜以“诸葛亮之才久后必为东吴大患”为由，欲致诸葛亮于死地。这时可以视当时战局或保护诸葛亮撤退，或者直取孙坚。

— 成都制压战 —

简略剧情：最终与东吴结成同盟的刘备军在长江上迎来了曹操军的大部队，利用了曹军的几大弱点和借助地利之便以计策消灭了曹操军后，取得了赤壁之战这一宝贵的胜果。而曹操也撤退回了许昌。刘备利用这个机会比吴军捷足先登，首先夺取了荆州。做到了诸葛亮所说的“天下三分之计”，就能迈出了夺取天下的第一步。与此同时，益州的君主刘璋暗弱无能、信望扫地，民众都盼望着新君主的到来……刘备开始为实践三分天下而开始进攻。

蜀 第四章　难度七



胜利条件：刘璋击破；失败条件：刘备败走。

胜利条件：刘璋击破；失败条件：诸葛亮败走。（选择刘备时）

要点解说：此关是蜀独有的简略剧情关卡，开战后庞统因为刘备犹豫不决、迟迟不肯进军而独自行动。不料中了张任的埋伏，玩家应该紧跟庞统，不要使他受到损害。在成功救出庞统后，刘备终于决定兵发绵竹关。这

李峻	游戏的乐趣不只在于游戏机性能高低，软件优劣，而在于你如何看待它，并懂得去享受。
读者资料	21岁，男，150030，黑龙江省哈市东北农业大学98号信箱人管041班，兴趣：足球、电玩

时有两条路线可以选择，往南迂回，会遇到马氏兄弟的增援，而打倒马超压胜时可以收服他，胜利则得到S级武器双龙尖；而马岱也会被庞统设置的大石所阻碍一段时间，只要尽快攻入城中，刘璋就会投降。而往西直接攻打会遇到西川三员大将的伏兵，其后也会有吕布从后方袭来。如何选择区别不是很大。

— 合肥之战 —

简略剧情：这是魏、吴最终决战，赤壁之战的落败者想通过此战挽回劣势，而胜利者则想一举拿下对方。究竟鹿死谁手将在这次两军的交战中揭晓！

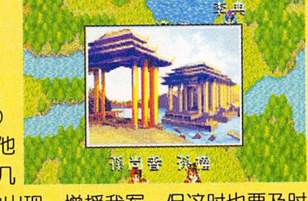


魏 第五章　难度八

胜利条件：1孙坚击破；2孙策、孙权或孙尚香击破；失败条件：曹操败走。

胜利条件：1孙坚击破；2孙策、孙权或孙尚香击破；失败条件：司马懿败走。（选择曹操时）

要点解说：开战前孙坚会在小师桥北面，而司马懿使计破坏小师桥，断其后路。玩家只需一路南下，因为孙坚不久后会纵马跳过小师桥，不可能来得及在小师桥北岸狙杀他的。在孙坚回到南岸后吴军会发动进攻，这时只要注意本寨安全慢慢推进即可。还有要注意，对于孙家几个人物如果不能取得压胜，则他们会不断复活。孙坚死后孙策、孙权、孙尚香会分别担任敌方主将，需要一一击破。



吴 第五章　难度八

胜利条件：曹操击破；失败条件：孙坚败走。

胜利条件：曹操击破；失败条件：孙策败走。（选择孙坚时）

要点解说：基本和魏版面一样，首先要保护好我方主将，把他护送到小师桥南岸后我军士气大振，接着反攻敌方，如果前几关有收服太史慈和甘宁的话，这关他们会分别在左边和右边出现，增援我军。但这时也要及时回到右路防守，消灭张辽、典韦、曹丕其中两人后，左路就该出现夏侯兄弟了！而张辽也会在左路再次出现，因为合肥城南门和东门都无法攻入，所以只有往西门去攻打合肥，消灭司马懿后，合肥城会全门打开，可以等友军先消耗曹操部分兵力后再攻入。

— 夷陵之战 —

简略剧情：得到益州的刘备借助是汉王朝的正当后继者的名义，号称蜀汉。自此天下分为魏蜀吴三国，争乱的时代到来了。而在赤壁之战后背弃同盟的吴国用陆逊的计策夺取了荆州。于是刘备亲自率领大军向东进发，决意与吴开战。吴蜀两军就在夷陵展开一场大战……



吴 第六章　难度九

胜利条件：刘备、诸葛亮击破；失败条件：孙坚或陆逊败走。

胜利条件：刘备、诸葛亮击破；失败条件：周瑜或陆逊败走。（选择孙坚时）



要点解说：吴国最后一战，首先使用陆逊的计策夺取敌据点来引诱刘备，过后黄忠会为规劝刘备不要轻出而返回蜀本阵，这时需要尽快杀灭。那么不久后就会发动“火烧连营”，刘备就会从大本营退出。因为追击刘备不会成功，所以在消灭关羽等援军后就可以直接往下行动了。在地图下方会遇到诸葛亮的石兵八阵，一场战斗时会遇到60个防御低下的石兵，必须取得压胜才可以通过。在快接近白帝城时诸葛亮又会架起船桥偷袭本阵，此时就要快速灭敌，直取刘备和诸葛亮。

倪晨钦	生活中最大的乐趣就是玩掌机了，它能帮我消除很大压力。
读者资料	男，200051，上海市长宁区武夷路718弄5号1802室，兴趣：玩GBA

蜀 第五章　难度八

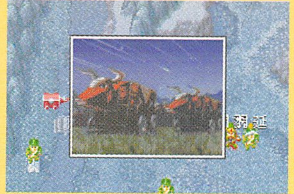


胜利条件：1孙权击破；2孙坚击破；失败条件：刘备或诸葛亮败走。
胜利条件：1孙权击破；2孙坚击破；失败条件：张飞或诸葛亮败走。（选择刘备时）

要点解说：吴蜀决战，但难度比起吴来说，蜀国难度较小。此关首先因为刘备中计被包围（选择刘备时受困的为张飞），所以必须快速救援。救援后，刘备会返回前方大本营。这时陆逊会再出策用火计攻击大本营，发现朱然的工兵部队后，必须压胜朱然才能解决危机。成功解决后，吴会发兵偷袭白帝城的诸葛亮，消灭伏兵后就能从诸葛亮所架起的船桥上直取吴国大本营。

— 五丈原之战 —

简略剧情：吴国灭亡后，只剩下地处西方的蜀国和地处北方的魏国两方，为了夺取整个天下，必须消灭对方。刘备依靠军师诸葛亮攻打魏国，曹操依靠军师司马懿也不甘示弱。两军在大山之间的平地五丈原进行决战，只要赢得这一战就能获得天下，结束这一战乱的局面。

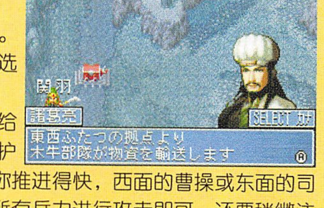


魏 第六章　难度九

胜利条件：刘备、诸葛亮击破；失败条件：曹操或司马懿败走。
胜利条件：刘备、诸葛亮击破；失败条件：司马懿败走。（选择曹操时）

要点解说：此战玩家登场于地图中上部，而中央并无道路可行，只得从左右两边择一路线进军，快到左下或右下军营时，赵云会出现并搭起浮桥进攻，此时应该回防，打倒赵云可获得S级武器击龙胆。此后可以破坏军营阻止敌人的木牛流马运输补给物资。在消灭完蜀国五虎将之后，我军就会全线转为反攻。诸葛亮不难对付，消灭他后刘备出现。在与刘备战斗时关羽、张飞会复活援助，只有取得压胜才能过关。

蜀 第六章　难度九



胜利条件：曹操、司马懿击破；失败条件：刘备或诸葛亮败走。
胜利条件：曹操、司马懿击破；失败条件：诸葛亮败走。（选择刘备时）

要点解说：开战前诸葛亮指示用木牛流马当运输队运输补给物资，在东西两岸都有木牛流马的制造工厂，只要专心保护一处即可。击败魏军前线部队后中央处会出现浮桥，如果你推进得快，西面的曹操或东面的司马懿就会放弃他所守的据点和另一人合流，这时只要集结所有兵力进行攻击即可。还要稍微注意一下增援的夏侯惇。



因为吕布的剧情和魏、蜀、吴三国有极大不同，所以单独列出来加以说明。首战黄巾之乱和魏势力大同小异，保护董卓撤退至安全处，就可以扫荡敌军了！第二战虎牢关之战难度不小，在帮助董卓消灭联合军后还要返身杀回，自立为王。此前不要忽视只带有两个小兵的刘备，因为那两个是关羽、张飞，我就奇怪为什么这关刘备带这么少兵，原来是……在杀董卓前会和张辽交手，压胜才可以收服他。而在赤壁之战中偷袭了兵力不多的曹操后，吕布会自大的以为天下无敌，公然以一军之力对抗吴国。此关只要注意行动路线，防止后期被孙坚逃跑即可。而第四关合肥之战要首先压胜合肥城守城士兵才能攻入城内，谁料是一个空城计，进入合肥



陈敏亮	NDS固然可以有创新的游戏乐趣，但也是一个枷锁，让游戏开发商一定要运用其创新的触摸功能，不用就不配是NDS游戏。
读者资料	26岁，男，529000，广东省江门市锦云坊12号502室，

城后反而被团团围住。好在此关不用保护什么NPC，凭借玩家以前通关的经验以及获得的好武器应该不难取胜，而孙氏家族依旧要全部压胜，不然他们就会不断复活。而在与蜀决战的夷陵之战，我们可以看见一些将领的继承人纷纷出现，而基本攻略法也可以参考吴势力夷陵之战的要点。虽说敌兵数量后期越来越多，但不必花太多心思在保护NPC上难度反而低了，只是一场战斗消耗的时间增大罢了。最后一战与魏决战，剧情实在是偏离《三国演义》越来越远。在消灭敌方佯动部队后，曹操会开始假意撤退，这时你去追击后就会被司马懿偷袭本阵，要马上赶回去救援。而击破司马懿后会有典韦、许褚等援军，在曹操据守的城门口也有大量卫兵保护，必须取得压胜才能与曹操战斗。而最后刘备和孙坚会复活增援曹操，消灭这三人，吕布才可称霸天下，成为“真三国无双”。



























武器道具篇

回复系

名称	效果
肉包	体力回复50
2个肉包	体力回复100
肉骨头	体力回复200
烧鸡	体力全回复
老酒	无双槽回复100
华佗膏	体力、无双槽全回复

增加系

名称	效果
点心	武将体力最大值加10
青铜之剑	武将攻击力加1
黑铁之剑	武将攻击力加2
白银之剑	武将攻击力加4
黄金之剑	武将攻击力加8
兵卒之盾	武将防御力加1
伯长之盾	武将防御力加2

增加系

名称	效果
将军之盾	武将防御力加4
伏羲之盾	武将防御力加8
武术护符	现装备武器类别的熟练度加1

其它系

名称	效果
阿斗	无双乱舞的攻击回数变2次。
黄帝人法	挑战模式的“斩合”时专用，增加体力的最大值。10个提升5%的体力、20个提升10%的体力、30个提升15%的体力。
神农空论	挑战模式的“连霸”时专用，减少最后统计时间。10个减少1秒、20个减少3秒、30个减少5秒。
宝箱	随机入手道具。

邵荣广	我好想买一台SP呀！但口袋里的钱包却嚷着：“你先把我喂饱了再说吧！”
读者资料	18岁，男，545002，广西省柳州市四十中高2003级11班，兴趣：广泛

系	S级武器	装备条件	装备效果	发动能力“勇猛”时	备注
将剑系	青红的奸剑	熟练度70	武攻60、攻+50、防+50	1攻+3、硬直时间-1；2攻+6、能力掉落率-1、硬直时间-2	曹操专用
	魏王	熟练度80	武攻80、攻+100、防+70	1攻+3、硬直时间-1；2攻+7，硬直时间-2，真・无双乱舞1	曹操专用
	天狼霸王剑	熟练度70	武攻60、攻+50	1攻+3、攻击回数+1;2攻+6,攻击回数+2	孙坚专用
	吴王	熟练度80	武攻60、攻+90	1攻+4、攻击回数+1、能力掉落率-1；2攻+7、攻击回数+2、能力掉落率-2	孙坚专用
	龙神剑	熟练度70	武攻60、攻+40、移+50	1攻+3、攻击回数+1、硬直时间-1；2攻+5、攻击回数+2、硬直时间-2	刘备专用
	蜀王	熟练度80	武攻60、攻+80、移+70	1攻+3、无双威力+1、硬直时间-1；2攻+6、无双威力+2、硬直时间-2	刘备专用
	碧炎王	熟练度70	武攻60、攻-50、防-50	1攻+3、属性效果+1、炎属性防御1；2属性效果+2、炎属性防御2	
	天狼斩空剑	熟练度70	武攻60、防+80	1防+7、全属性防御1;2防+9、全属性防御2	
	究霸猛成剑	熟练度70	武攻60、攻+40	1无双槽回复+1、属性效果+1；2无双槽回复+2、属性效果+2	
	幻帝剑	熟练度80	武攻60、攻+60	1无双威力+1、属性效果+1；2无双威力+2、属性效果+2	
铁鞭系	断宙鞭	熟练度70	武攻60、移+40	1攻+4、体力吸收1；2道具效果2倍	孙坚专用
	断界鞭	熟练度80	武攻50、攻-25、防-90、移+60	1攻+5、体力吸收1;2体力吸收2、道具效果2倍	孙坚专用
	战鬼金刚棒	熟练度70	武攻60、攻+200	1攻+9、攻击回数+1、硬直时间-1；2攻击回数+2、硬直时间-2	孙坚专用
扇系	酸与羽扇	熟练度70	武攻60、移+70	1弓防御力+1、属性效果+1；2弓防御力+2、属性效果+2	
	凤龙羽扇	熟练度70	武攻60、移+60	1属性效果+1、体力吸收1;2属性效果+2	
	青龙扇	熟练度80	武攻60、移+80	1属性效果+1、体力吸收1；2属性效果+2、全属性防御1	
杖系	响雷神杖	熟练度70	武攻60、移+50	1硬直时间-1、体力吸收1；2硬直时间-2、道具效果2倍	刘备专用
	凤凰杖	熟练度80	武攻50、攻-25、防-90、移+70	1硬直时间-1、体力吸收1；2硬直时间-2、体力吸收2、道具效果2倍	刘备专用
	仙雷神杖	熟练度70	武攻60、攻+120、防-80	1攻+4、硬直时间-1；2攻+7、能力掉落率-1	刘备专用
	太平杖	熟练度80	武攻60、攻+150、防-100	1攻+3、能力掉落率-1、硬直时间-1；2攻+8、能力掉落率-2、硬直时间-2	刘备专用
铁笛系	真月妖日狂	熟练度80	武攻60、防+100、移+120	1攻+3、攻击回数+1、属性效果+1；2攻+6、攻击回数+2、属性效果+2	甄姬专用
战斧系	白虎牙碎	熟练度70	武攻60、攻+140、移-150	1攻+3、防御崩坏1；2攻+7,能力掉落率-1	曹操专用
	白虎牙断极	熟练度80	武攻60、攻+180、移-200	1攻+3、能力掉落率-1;2攻+9、能力掉落率-2	曹操专用
	灭界牛头	熟练度70	武攻60、移+40	1硬直时间-1、体力吸收1；2硬直时间-2、道具效果2倍	曹操专用
	黑焰	熟练度80	武攻50、攻-25、防-90、移+80	1硬直时间-1、体力吸收1、道具效果2倍；2硬直时间-2、体力吸收2	曹操专用
朴刀系	疾风麒麟牙	熟练度70	武攻60、攻+50、移+60	1攻+3、硬直时间-1；2攻+5、属性效果+1	夏侯惇专用
	灭尽麒麟牙	熟练度80	武攻60、攻+90、移+100	1攻+4、无双威力+1、属性效果+2；2攻+6、无双威力+2	夏侯惇专用
	封神狗牙	熟练度70	武攻60、防+70	1弓防御力+1、全属性防御1;2弓防御力+2、全属性防御2	夏侯惇专用
	大黄仙秘刀	熟练度70	武攻50、攻-25、防-90、移+80	1攻+3、体力吸收1;2体力吸收2、道具效果2倍	夏侯惇专用
	阎魔	熟练度70	武攻60、攻+130	1攻+4、属性效果+1、防御崩坏1；2攻+9、属性效果+2、防御崩坏2	夏侯惇专用
	大暗黑剑	熟练度70	武攻60、移+90	1防御崩坏1；2能力掉落率-2、防御崩坏2	夏侯惇专用
细刀剑系	古锭刀风月	熟练度70	武攻60、攻+40、移+60	1攻+4、硬直时间-1；2攻+5、崩坏率-1、硬直时间-2	周瑜专用
	古锭刀梦幻	熟练度80	武攻60、攻+80、移+80	1攻+3、崩坏率-1、硬直时间-1；2攻+6、崩坏率-2、硬直时间-2	周瑜专用

庆丰	省钱、省钱、再省钱，为了我的PSP梦冲啊！为什么PSP那么贵呢？苦了我们这些穷学生！
读者资料	15岁，男，238100，安徽省含山县环峰西路望梅街1号，兴趣：电玩、睡觉、看书

细刀剑系	龙突细剑	熟练度70	武攻60、移+90	1弓防御力+1、属性效果+1；2属性效果+2	
	封神细剑	熟练度80	武攻60、移+110	1弓防御力+1、属性效果+1；2弓防御力+2、属性效果+2	
	刹那	熟练度70	武攻60、攻+50	1无双槽回复+1、无双威力+1；2无双槽回复+2、无双威力+2	
巨剑系	龙斩大剑	熟练度70	武攻60、攻-50、防-60	1攻+5、属性效果+1、硬直时间-1；2属性效果+2、全属性防御1	
	封神大剑	熟练度80	武攻60、攻-70、防-70	1攻+4、属性效果+1、全属性防御1；2属性效果+2、全属性防御2	
甲刀系	海王	熟练度70	武攻50、攻-25、防-90、移+50	1能力掉落率-1、体力吸收1；2体力吸收2、道具效果2倍	周瑜专用
	七海王	熟练度80	武攻50、攻-25、防-90、移+70	1能力掉落率-1、体力吸收1；2能力掉落率-2、体力吸收2、道具效果2倍	周瑜专用
戟系	真白虎颚	熟练度70	武攻60、攻+140	1攻+5、属性效果+1、防御崩坏1；2攻+9、属性效果+2、防御崩坏2	
	鬼神方天戟	熟练度70	武攻60、攻+50、防+40	1攻+4、无双槽回复+1；攻+6、无双威力+1	吕布专用
	鬼神	熟练度80	武攻60、攻+120、防+60	1攻+4、无双威力+1、防御崩坏1；2攻+8、无双威力+2、防御崩坏2	吕布专用
偃月刀系	神龙偃月刀	熟练度80	武攻60、攻+80、防+70	1攻+3、无双威力+1，属性效果+2；2攻+7、无双威力+2	关羽专用
	神龙钩镰刀	熟练度70	武攻50、攻-60、防-90、移+40	1属性效果+1、体力吸收1、道具效果2倍；2属性效果+2、体力吸收2	
碎棒系	坏尘瀑布碎	熟练度70	武攻60、攻+60	1攻+5、崩坏率-1；2崩坏率-2	许褚专用
	炎帝瀑布碎	熟练度80	武攻60、攻+110	1攻+5、崩坏率-1、硬直时间-1；2攻+7、崩坏率-2、硬直时间-2	许褚专用
矛系	破邪蛇矛	熟练度70	武攻60、攻+60	1攻+5、属性效果+1；2能力掉落率-1	张飞专用
	破国蛇矛	熟练度80	武攻60、攻+120	1攻+3、属性效果+1、能力掉落率-1；2攻+7、属性效果+2、能力掉落率-2	张飞专用
枪系	击龙胆	熟练度70	武攻60、攻+60、移+60	1攻+5、属性效果+1；2攻+6、无双威力+1	赵云专用
	逆鳞	熟练度80	武攻60、攻+90、移+70	1攻+5、无双威力+1、属性效果+1；2攻+6、属性效果+2	赵云专用
	龙雷骑尖	熟练度70	武攻50、攻-25、防-90、移+70	1体力吸收1、防御崩坏1；2体力吸收2、道具效果2倍	赵云专用
	双龙尖	熟练度80	武攻50、攻-25、防-90、移+90	1体力吸收1、防御崩坏1；2体力吸收2、防御崩坏2、道具效果2倍	赵云专用
	四圣一闪	熟练度70	武攻60、攻+70、移+100	1无双槽回复+1、无双威力+1；2无双槽回复+2、无双威力+2	赵云专用
戈系	浮月	熟练度70	武攻60	1防+3、属性效果+1;2防+6、属性效果+2	赵云专用
双剑系	光闪飞燕	熟练度70	武攻50、攻-25、防-90、移+60	1硬直时间-1、体力吸收1；2硬直时间-2、体力吸收2、道具效果2倍	孙策专用
	燕帝	熟练度80	武攻50、攻-25、防-90、移+90	1体力吸收1、道具效果2倍；2属性效果+1、体力吸收2	孙策专用
棍系	斗神	熟练度80	武攻60、攻+110、移+80	1攻+3、属性效果+1、硬直时间-1；2攻+5、属性效果+2、硬直时间-2	孙策专用
双锤系	炫丽玉锤	熟练度70	武攻60、移+50	1攻+3、体力吸收1；2道具效果2倍	孙尚香专用
	炫丽	熟练度80	武攻50、攻-25、防-90、移+80	1攻+4、体力吸收1；2体力吸收2、道具效果2倍	孙尚香专用
圈系	龙炎乾坤圈	熟练度70	武攻60、防+50、移+50	1攻+5、硬直时间-1；2攻+6、无双威力+1、硬直时间-2	孙尚香专用
	龙虎乾坤圈	熟练度80	武攻60、防+60、移+80	1攻+1、无双威力+1、硬直时间-1；2攻+7、无双威力+2、硬直时间-2	孙尚香专用
双鞭系	真虎扑殴狼	熟练度70	武攻60、攻+190、防-80	1攻+8、能力掉落率-1、硬直时间-1；2能力掉落率-2、硬直时间-2	孙策专用
爪系	凤凰虹	熟练度70	武攻60、移+100	1弓防御力+1、属性效果+1；2弓防御力+2、属性效果+2	孙尚香专用
	美神虹	熟练度70	武攻60、移+130	1攻+1、硬直时间-1；2攻+9、无双威力+1、硬直时间-2	孙尚香专用

张雪	中国出自己的掌机出自己的游戏，我想我们所有的中国人都会全力支持的！
读者资料	20岁，男，157011，黑龙江省牡丹江市铁路三中三年三班，兴趣：体育、掌机



超级机器人大战OG2
详细攻略

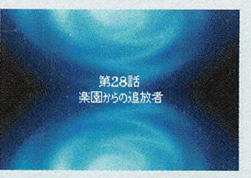


BANPRESTO	S·RPG	128M
2005.02.03	5040日元	1人用

文/Justice Happypen
责编/天意

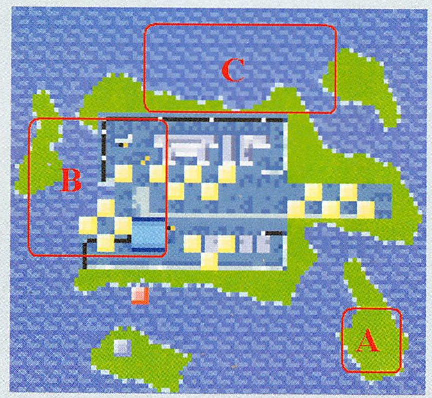


接上期



剧情： ラミア奇迹般地从自爆中生还，被レモン救起。她决定彻底背离影镜军（シャドウミラー），并逃出了シロガネ。接着，ゼンガー、レーツエル与ギリアム以及ハガネ击退了敌人。战斗后，大家欣然接受了对于弃暗投明的ラミア。她向大家讲述了影镜的正体——他们来自另一个“无限接近而又截然不同”的平行世界，而ギリアム其实也是来自那个世界的“首位跳跃者”（First Jumper）。

要点与心得： 前两回合，ラミア向上移动到格纳库上并降落，被アクセル攻击时选择防御即可。ゼンガー、レーツエル与ギリアム登场后立刻向左上移动，利用建筑的地形优势消灭敌人。建议由レーツエル与ギリアム将ゼンガー夹在中间，这样ゼンガー可以获得30%的额外命中/回避率。同时全员利用反击尽可能消灭敌人，顺利的话应该可以在5回合内得到熟练度。我方援军出现后即刻向战场推进。在所有杂兵（包括援军）全灭前无视アクセル，最后再集中火力与精神一气搞定。



胜利条件	1	敌全灭	
失败条件	1	任意我方被击落	事件3后失效
	2	我方母舰被击落	
	3	ラミア、キョウスケ、ギリアム、ゼンガー、レーツエル任意一机被击落	事件3后出现
熟练度		6回合内击落15架敌机	
事件	1	第3回合我方行动	我方援军1登场
	2	击落15架敌机 シロガネ或ソウルゲインHP50%以下	シロガネ撤退，敌援军登场
	3	ソウルゲインHP50%以下 第5回合我方行动	我方援军2登场

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	左下	アンジュルグ	1	ラミア	–	–		未满足隐藏机条件
		アシュセイヴァー				3800		满足隐藏机条件
		ヴァイサーガ				7000		满足隐藏机条件

付佳双	孤独时有GB相伴算是一种满足，旅途时有GB相伴算是一种幸福，死了还要有GB相伴，那就叫浪费。
读者资料	16岁，男，030024，山西省太原市重机一中，兴趣：掌机

我方援军1	位置A	ゲシュペンスト	1	ギリアム	28	4320		
		グルンガスト参式	1	ゼンガー	26	8300		
		ヒュッケバインMk-Ⅲ・T	1	レーツエル	27	–		
我方援军2	位置C	アルトアイゼン	1	キョウスケ	–	–		
		ハガネ	1	ダイテツ	–	–		
		ヒリュウ改	1	レフィーナ	–	–		
		任意	11	–	–	–		
敌人初期	基地内	ソウルゲイン	1	アクセル	30	150000		事件3前HP无限/之后HP50%以下撤退
		シロガネ	1	リー	29	120000		
		フュルギア	5	Sミラー兵	26	4830		
		エルアインス・M	5	Sミラー兵	26	8360		
		ライノセラス	1	Sミラー兵	27	42000	高性能スラスター	
		ゲシュペンストMk-Ⅱ・M	6	Sミラー兵	26	7590		
敌人援军	位置B	エルアインス・M	18	Sミラー兵	27	8360	バイオセンサー SPドリンク	

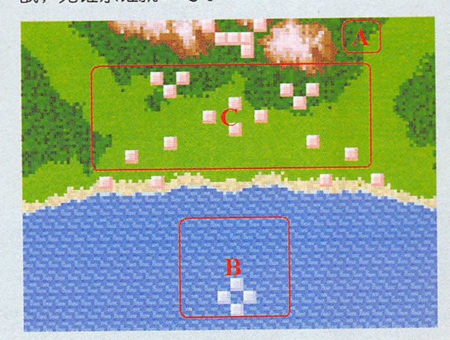
—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	高性能スラスター	道具	过关后获得
1	バイオセンサー	道具	过关后获得
1	SPドリンク	道具	过关后获得
1	ステルス・ブーメラン	武器	难度为易时由ゲシュペンスト装备
1	アンジュルグ(强化型)	机体	过关后获得，继承原本的アンジュルグ
1	アシュセイヴァー	机体	地上第10话或宇宙第13话エキドナ撤退后将ラミア移动到其所在的格子上
1			19话ラミア与アクセル战斗2次
1			26话开始时ラミア击坠数50以上
1	ヴァイサーガ	机体	地上第10话或宇宙第13话エキドナ撤退后将ラミア移动到其所在的格子上
1			19话ラミア与アクセル战斗1次
1			26话开始时ラミア击坠数50以上
1			2周目以上
1	ゲシュペンスト	机体	过关后获得
1	ギリアム	人物	过关后加入



剧情：联邦军与DC军联手驱逐监察军(インスペクター)的オペレーション・プランタジネット发动，ハガネ作为先锋从北美西海岸登陆。已经加入DC的スレイ也出现在抢滩战场上。但她对アイビス仍然有很强的竞争意识，因此在战斗结束后再次飘然而去……

要点与心得：一开始我方只有4人可用，敌人的命中、回避率不低，基本上每回合都要使用集中。原则上要让マサキ与リューネ优先消灭敌人增加气力，以求尽快使用地图兵器。スレイ出场基本上是插花的，可以无视。マサキ或アイビス到达指定地点后我方大军出现，此时转入扫荡战，见谁杀谁就OK了。



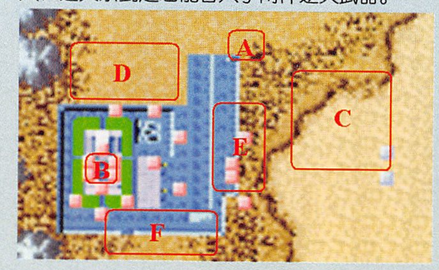
胜利条件	1	マサキ或アイビス到达指定地点	事件2后失效
	2	ハガネ或ヒリュウ改到达指定地点	事件2后出现
失败条件	1	6回合内未达成胜利条件	事件2后失效
	2	任意我方被击落	事件2后失效
	3	我方母舰被击落	事件2后出现
	4	スレイ被击落	事件1后出现，事件2后失效
熟练度		4回合内达成胜利条件1	
事件	1	击落任意一架バレリオンV	我方援军1登场
	2	满足胜利条件1	我方援军2登场，スレイ撤退
	3	我方战舰登陆	敌人援军登场
	4	事件2后敌人全灭	过关

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	下方	サイバスター	1	マサキ	–	–		
		ヴァルシオーネ	1	リューネ	–	–		
		アルテリオン	1	アイビス	–	–		
		R-3パワード	1	アヤ	–	–		
我方援军1		カリオン	1	スレイ	30	3400		NPC
我方援军2	位置B	ハガネ	1	ダイテツ	–	–		
		ヒリュウ改	1	レフィーナ	–	–		
		任意	14'	–	–	–		
敌人初期	上方	F32Vシュヴェールト改	6	バイオロイド兵	27	4500		
		ガーリオン	3	バイオロイド兵	27	7130		
		ヒュッケバインMk-Ⅱ・M	9	バイオロイド兵	27	8500		
		バレリオンV	6	バイオロイド兵	27	9900		
敌人援军	位置A	リオンV	10	バイオロイド兵	28	7200		
		メギロード改	8	バイオロイド兵	28	3900		



剧情： レーツェル与ゼンガー来到被监察军占领的泰斯拉研究所，准备取回比安博士的遗产“DOUBLE G”系列。战斗中，ゼンガー的グルンガスト参式被ウィガジ轰至大破。此时牛男ウォーダン赶到，救下了ゼンガー：“你我迟早要一决胜负，不能让你死在这里！”。接着，ゼンガー乘上比安博士的遗产ダイゼンガー，以继承了参式魂魄的斩舰刀击破了ウィガジ。

要点与心得： 想要拿到熟练度的话就要让レーツェル每回合使用加速，无视途中的敌人，尽快冲到目的地附近。包围研究所的敌人会相互援护防御，因此一定要集中攻击，尽快消灭之。レーツェル进入研究所后，ゼンガー可以借助研究所的地形尽量消灭周围的敌人。反正一会就要换机体，完全不需要吝惜EN，不然几个回合后经验值和金钱都会被ウォーダン抢走。ウォーダン出现后ゼンガー暂时无法行动，此时只要站在一旁看两个HP破十万的妖怪火拼，拖到レーツェル与我方主力出场后再上去扫荡敌人即可。注意：ダイゼンガー出击后不要让其击坠任何敌人，这关系到之后能否入手两件逆天武器。



胜利条件	1	レーツエル到达指定地点	事件1后失效
	2	敌全灭	事件1后出现
失败条件	1	任意我方被击落	事件4后失效
	2	ゼンガー或レーツエル被击落	事件4后出现

失败条件	3	我方母舰被击落	
熟练度		4回合内满足胜利条件1	
事件	1	レ－ツエル到达指定地点	敌援军登场、胜利条件改变，レ－ツエル撤退
	2	事件1后3回合我方行动、ガルガウHP80%以下	ゼンガ－无法行动，我方援军1登场
	3	事件2后1回合	ゼンガ－换乘ダイゼンガ－
	4	事件3后2回合	我方援军3登场，ウォ－ダン与ウィガジ撤退

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	右侧	グルンガスト参式	1	ゼンガ－	－	－		
		ヒュッケバインMk-Ⅲ・T	1	レ－ツエル	－	－		事件1后撤退
我方援军1	位置A	スレ－ドゲルミル	1	ウォ－ダン	32	160000		NPC
我方援军2	位置B	ダイゼンガ－	1	ゼンガ－	－	8300		
我方援军3	位置B	アウセンザイタ－	1	レ－ツエル	－	－		
	位置C	ハガネ	1	ダイテツ	－	－		
		ヒリュウ改	1	レフィ－ナ	－	－		
		任意	15	－	－	－		
敌人初期	基地内	ガンセクト	4	バイオロイド兵	28	5200		
		ヒュッケバインMk-Ⅱ・M	6	バイオロイド兵	28	8160		
		バレリオンV	7	バイオロイド兵	28	9900		
敌人援军	位置D	ガルガウ	1	ウィガジ	33	170000		事件4后撤退
		ヒュッケバインMk-Ⅱ・M	6	バイオロイド兵	29	8160		
	位置E	ガ－リオン	6	Sミラ－兵	29	7440		
	位置F	メギロ－ド改	5	バイオロイド兵	29	3900		

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	一击必杀の心得	道具	过关后获得
1	ねじりハチマキ	道具	过关后获得
1	防尘装置	道具	过关后获得
1	テスラ・ドライブS	道具	过关后获得
1	メガジエネレ－タ－	道具	过关后获得
1	G・ウォ－ル	道具	过关后获得
1	リペアキット	道具	过关后获得
1	プロペラントタンク	道具	过关后获得
1	カ－トリッジ	道具	过关后获得
1	スーパ－リペアキット	道具	过关后获得
1	SPドリンク	道具	过关后获得
1	ダイゼンガ－	机体	过关后获得,继承グルンガスト参式
1	アウセンザイタ－	机体	过关后获得

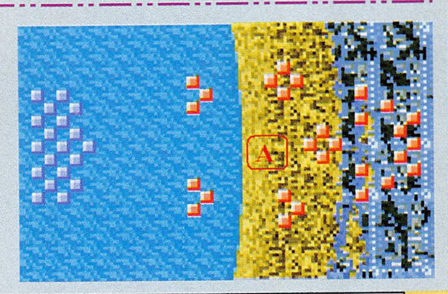






剧情： ハガネ继续向兰利（ラングレ－）基地推进，但在途中却遭到监察军伏击，ハガネ的推进装置受到了损伤。另一方面，原本与DC联手的影镜却在密谋些什么……





要点与心得： 熟练度条件是9回合过关，因



此什么也别想，以最快速度扫清路上的障碍向目的地推进即可。ハガネ登陆后シカログ会出现，这家伙除了皮糙肉厚没别的长处，基本上无视就可以了——当然，如果对自军实力有信心的话也可以试着干掉他，可以得到一个“高性能照准器”。顺便提一下。敌军的几架エルアインス·M回避能力惊人，必中或集中是少不了的。

胜利条件	1	ハガネとヒリュウ改到达目标	事件2后失效
	2	我方全员到达指定目标	事件2后出现
失败条件	1	マサキ被击落	事件1后失效
	2	我方母舰被击落	
	3	规定回合内未到达指定地点	
熟练度		9回合内过关	
事件	1	我方母舰到达陆上 アギーハHP90%以下	敌人援军登场，ハガネHP减半
	2	事件1后アギーハ或シカログHP30%以下	敌全体撤退，胜利条件改变

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	左侧	ヒリュウ改	1	レフィーナ	–	–		
		ハガネ	1	ダイテツ	–	–		
		サイバスター	1	マサキ	–	–		
		任意	16	–	–	–		
敌人初期	右侧	エルアインス·M	4	バイオロイド兵	30	32000		
		ライノセラス	5	バイオロイド兵	31	42000	スーパーリペアキット SPドリンク	
		キラーホエール	2	バイオロイド兵	31	32000		
		メギロード改	4	AI	29	3900		
		ヒュッケバインMk-Ⅱ·M	5	バイオロイド兵	29	8500		
		ランドグリーズ	7	バイオロイド兵	29	18000		
		シルベルヴィント	1	アギーハ	34	110000	高性能照准器	HP30%以下撤退
敌人援军	位置A	ドルーキン	1	シカログ	34	190000	高性能照准器	HP30%以下撤退

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	スーパーリペアキット	道具	击落ライノセラス
1	SPドリンク	道具	击落ライノセラス
1	高性能照准器	道具	击落アギーハ
1	高性能照准器	道具	击落シカログ





剧情：对北美战区的核心据点——兰利基地的夺还作战开始，DC总帅バン上校也亲自参战。但在战斗中，影镜与アーチボルド却背叛了DC。由于推进装置损坏，ハガネ没能回避开シロガネ偷袭，ダイテツ舰长受了重伤。キョウスケ也在アクセル的猛攻下一败涂地，此时突然出现了大群原生种展开无差别攻击，救了キョウスケ一命。在バ



乔冠雄	美好的幻想——PSP、NDS全都是我的，残酷的现实——钱包空空，比我的脸还干净。
读者资料	15岁，男，063101，河北唐山古冶区赵各庄融园17楼9号，兴趣：制作高达模型、看PG、玩掌机

ン上校发动舍身攻击的同时，ダイテツ舰长也拚尽最后一口气指挥ハガネ突出重围。但他自己却燃烧尽了，化作雪白的灰……

要点与心得：我方初期只有ユウキ和カーラ，这两人开的都是远程射击型机体，建议借助附近建筑的地利与敌人周旋。NPC想送死那是拦也拦不住的，就让他们去吧。我方主力登场后立刻向右方全速推进，冲击熟练度条件。ウィガジ和メキボス可以不用管，反正打不死，就算打死了也没东西拿。天杀的シャドウミラー出现后我方全员会由于メキボス的地图兵器而受重伤，此时首先要尽快修复回避能力不足的机体。之后借助地图中部的建筑群作战，敌人的阵型很密集，简直像是特意请我们用地图兵器来打一样。所以不必客气，满足他们的要求吧。（P.S：监察军与原生种大火拼的场面当真是赏心悦目呀）



胜利条件	1	敌全灭	
失败条件	1	ユウキ或者カ－ラ被击落	
	2	ユウキ、カ－ラ、ブリット、クスハ、エクセレン、キョウスケ、ゼンガ－、ラミア、ギリアム任意一人被击落	
熟练度		5回合内全灭ガルガウ与グレイタ－キン之外敌人	
事件	1	第3回合我方行动	我方援军登场，胜利条件改变
	2	メキボス与ウィガジ以外敌人全灭	敌人援军登场,我方全员HP70%伤害
	3	任意敌BOSSHP50%以下	强制过关

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	右下	ラ－ズアングリフ	1	ユウキ	31	5600		
		ランドグリ－ズ	1	カ－ラ	30	5400		
		ライノセラス	1	バン	34	42000		NPC
		リオンV	4	ノイエDC兵	30	5400		
我方援军	位置A	ヴァイスリッタ－	1	エクセレン	–	–		
		ヴァルシオ－ネ	1	リュ－ネ	–	–		
		虎龙王	1	ブリット	–	–		
		ダイゼンガ－	1	ゼンガ－	–	–		
		ゲシュペンスト	1	ギリアム	–	–		
		アルトアイゼン	1	キョウスケ	–	–		
		アンジュルグ	1	ラミア	–	–		
		ハガネ	1	ダイテツ	–	–		
		ヒリュウ改	1	レフィ－ナ	–	–		
		任意	9	–	–	–		
敌人初期	基地内	ガルガウ	1	ウィガジ	35	170000		
		グレイタ－キン	1	メキボス	35	150000		
		バレリオン	4	バイオロイド兵	30	8400		
		ゲシュペンストMk-Ⅱ・M	6	バイオロイド兵	30	9250		
		エルアインス・M	6	バイオロイド兵	30	9500		
		バレリオンV	3	バイオロイド兵	30	10800		
敌人援军	位置B	アシュセイヴァ－・M	11	量产型W	31	9680	SPドリンク	
							スーパーリペアキット	
							カートリッジ	
		ラ－ズアングリフ	1	エキドナ	34	48400	高性能レーダ－	
		アシュセイヴァ－	1	レモン	35	115000		优先攻击エクセレン
		ソウルゲイン	1	アクセル	35	150000		优先攻击キョウスケ
		スレードゲルミル	1	ウォ－ダン	34	160000		
		シロガネ	1	リ－	34	120000		

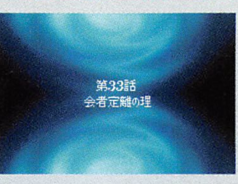
臧会尧	紧张的学习之余，有我的宝贝SP相伴，感到very happy!
读者资料	12岁，男，300160，天津河东区昆仑路昆仑公寓7号楼1门202，兴趣：玩SP、看PG

—— 收获 ——

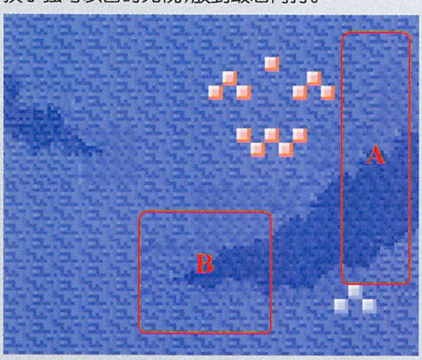
数量	名称	类型	获得条件
1	高性能レーダー	道具	エキドナ击落
1	SPドリンク	道具	击落アシュセイヴァー・M
1	スーパーリペアキット	道具	击落アシュセイヴァー・M
1	カートリッジ	道具	击落アシュセイヴァー・M
1	ステルス・ブーメラン	武器	之前至少击坠过カーラ一次，由ランドグリーズ装备



剧情：原生种在世界各地大量出现，无论联邦军、DC军、影镜还是监察军都为应付无穷无尽的原生种而焦头烂额。满身疮痍的ハガネ队却因此得到了喘息的机会。此时，エクセレン再次无断出击，并且被アルフィミィ绑架到……不是北朝鲜也不是伊拉克，天知道是什么地方。追赶エクセレン的アラド与ラトゥーニ却又遇上了ゼオラ。战斗中アラド唤醒了ゼオラ被封印的记忆，终于成功令她逃出老巫婆アギラ的咒缚。接着，オウカ和之前也见过的三位神秘少年出现。原来这三人是イーグレット博士创造的机械化人类，被博士灌输了偏激思想的三人发表了大量“愚蠢的旧人类必然灭亡，我们才是新世界的王者”之类的欠揍言论之后……便被我方好好修理了一顿。



要点与心得：战前最好适当强化一下ビルトビルガー的生存能力。初期的敌人还是那些东西，ゼオラ也不是很强。我方的两架芭蕾机基本不用担心中弹，只要注意保护アラド即可。敌人增援登场后我方三部机体会落入水中无法移动，此时不要太积极反击，保命最重要。我方援军抵达后ゼオラ也会加入，此时便可以集中兵力扫荡敌人。两个欠揍小强可以暂时无视，放到最后再打。



胜利条件	1	ビルトファルケンHP30%以下	事件1后失效
	2	敌全灭	
失败条件	1	任意我方被击落	事件2后失效
	2	ビルトファルケン击落	事件2后失效
	3	アラド、ゼオラ、ラトゥーニ任意一人被击落	
	4	我方母舰被击落	
熟练度		4回合内击落ビルトファルケン以外所有敌人	
事件	1	ビルトファルケンHP30%以下	敌增援登场，我方三机无法移动
	2	事件1后3回合我方行动	我方援军登场,ゼオラ加入,オウカ撤退

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	右下	ビルトビルガー	1	アラド	–	–		
		フェアリオン・S	1	ラトゥーニ	–	–		
		フェアリオン・G	1	シャイン	–	–		
我方援军	位置B	ヒリュウ改	1	レフィーナ	–	–		
		任意	15	–	–	–		
	–	ビルトファルケン	1	ゼオラ	32	4000		
敌人初期	右上	ゲシュペンストMk-Ⅱ・M	6	Sミラー兵	31	7400		
		エルアインス・M	5	Sミラー兵	32	7600		
		ビルトファルケン	1	ゼオラ	32	34000		事件2后加入我方

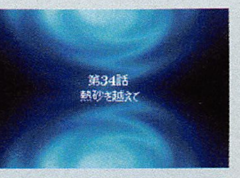
顾伟峰	学玩游戏不难，难的是玩精游戏。
读者资料	21岁，男，211100，南京江宁区，兴趣：PG欣赏

敌人援军	位置A	エルアインス・M	14	量产型W	31	9120	マルチセンサ－ 大型ジェネレ－タ－	
		ベルゲルミル	1	アンサズ	35	135000		HP50%以下过关
		ベルゲルミル	1	スリサズ	35	135000		HP50%以下过关
		ラピエサ－ジュ	1	オウカ	35	120000		事件2后撤退

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	スラスタ－モジュ－ル	道具	过关后获得
1	オリハルコニウム	道具	过关后获得
1	ス－パ－リペアキット	道具	过关后获得
1	リペアキット	道具	过关后获得
1	SPドリンク	道具	过关后获得
1	スピリットテイカ－	武器	过关后获得
1	スピリットドレイン	武器	过关后获得
1	ア－マ－ブレイカ－	武器	过关后获得
1	マルチセンサ－	道具	过关后获得
1	大型ジェネレ－タ－	道具	过关后获得
1	钢の魂	道具	2周目以上，过关后获得
1	勇者の证	道具	2周目以上，过关后获得
1	ゼオラ	人物	过关后加入
1	ビルトファルケン	机体	过关后获得
1	テツヤ(舰长)	人物	过关后加入，继承ダイテツ
1	エイタ	人物	过关后加入，继承原来的テツヤ
1	クロガネ	机体	过关后获得，继承ハガネ
1	G・インパクトステ－ク	武器	30话不要用ダイゼンガ－击坠敌人,33话结束后ゼンガ－击坠数50以上
1	ネオ・チャクラムシュ－タ－	武器	30话不要用ダイゼンガ－击坠敌人,33话结束后ゼンガ－击坠数50以上
1	ゲシュペンストMk－Ⅱ・S	机体	33话结束时カイ的等级33以上，击坠数55以上
1	ヒュッケバインMk－Ⅲ・R	机体	18话结束时レ－ツエ的击坠数35以上 第30话取得熟练度 33话结束时ブリット、クスハ、リョウト、リオ、タスク、レオナ合计等级185以上 继承ヒュッケバインMk－Ⅲ・T
1	アルトアイゼン・リ－ゼ	机体	过关后获得

第三十四话开始前，会出现第三个分支，玩家可以选择进攻ア－スクレイドル或前往月球。



剧情： テツヤ指挥新母舰クロガネ前去进攻DC军的总部ア－スクレイドル，但原本计划由地中潜行穿过敌人防线的クロガネ却碰到了地雷，并卷入了DC军与原生种的战斗。利用两拨敌军火拼的空隙，テツヤ代理舰长成功突破了敌人的防线。

要点与心得： 为了熟练度，クロガネ每回合都要使用加速。其他机体则要尽可能排除路上的障碍。靠近目的地时，会出现大批敌人将母舰团团围住，此时要利用它们排列密集的特点，用地图兵器与连续攻击一网打尽。DC军和原生种会积极地相互攻击，最好注意一下不要被抢走经验和资金。



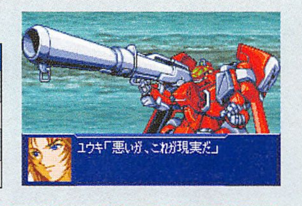
刘博	掌机才是永远的王道！我会永远爱着GBA，会永远珍惜它给过我的感觉！
读者资料	19岁，男，150070，哈尔滨道里区十四中学分校高二8班，兴趣：当然是掌机

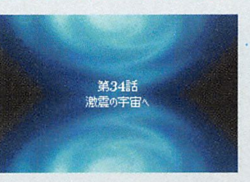
胜利条件	1	クロガネ到达目的地	
失败条件	1	我方母舰被击落	
	2	8回合内未满足胜利条件	
熟练度		6回合内达成胜利条件	
事件	1	第三势力数量10以下	第三势力援军1出现
	2	我方母舰距离目的地13格以内	第三势力援军2出现

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	右下	ラ－ズアングリフ	1	ユウキ	–	–		
		ランドグリ－ズ	1	カ－ラ	–	–		
		クロガネ	1	テツヤ	–	–		
		任意	14	–	–	–		
敌人初期	左	フユルギア	3	量产型W	32	5250		
		ランドグリ－ズ	4	量产型W	32	10625		
		バレリオンV	6	ノイエDC兵	32	11250		
		ライノセラス	1	NDC舰长	34	48300	ス－パ－リペアキット	
第三势力初期	中央	アインストゲミュ－ト	3	???	33	10000		
		アインストグリ－ト	3	???	33	7480		
		アインストクノッヘン	3	???	33	5500		
第三势力援军1	母舰周围	アインストゲミュ－ト	4	???	33	10000		
		アインストアイゼン	8	???	33	9000		
第三势力援军2	母舰及目的地周围	アインストアイゼン	6	???	33	9000	SPドリンク カ－トリッジ	
		アインストゲミュ－ト	6	???	33	10000		
		アインストグリ－ト	3	???	33	6800	プロペラントタンク	

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	ス－パ－リペアキット	道具	击落ライノセラス
1	SPドリンク	道具	击落アインストアイゼン
1	カ－トリッジ	道具	击落アインストアイゼン
1	プロペラントタンク	道具	击落アインストグリ－ト





剧情：クロガネ去进攻ア－スクレイドル的同时，ヒリュウ改也出发前往月球，准备收复被监察军占领的ム－ンクレイドル与マオ重工等设施。但在前进的路上却出现了大批原生种，幸亏ヒリュウ改部队上下一心、将士用命，顺利突出了重围。

要点与心得：初期敌人很弱，适当使用防御/回避系精神的话基本可以保证无伤，这是要优先令有地图兵器的单位提升气力。当母舰大约到达地图中间时会出现大批敌人将母舰团团围住，此时由龙虎王、サイバスタ－与ヴァルシオ－ネ各使用一次加了热血的地图兵器（这三机的地图兵器都是敌我识别型的，不必担心波及母舰）便可以将他们一网打尽。敌人总数10机以下时目的地附近会出现另一批敌人，此时集中兵力将其消灭即可。



胜利条件	1	ヒリュウ改到达指定位置	
失败条件	1	我方母舰被击落	
	2	10回合内未完成胜利条件1	
熟练度		8回合内敌全灭	
事件	1	ヒリュウ改到达地图中部	敌人援军1出现
	2	事件1后，敌总数不足10机	敌人援军2出现

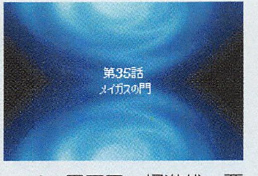
分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	中央	龙虎王	1	クスハ	－	－		
		グルンガスト	1	イルム	－	－		
		アルトアイゼン・リ－ゼ	1	キョウスケ	－	－		
		ヒュッケバイン	1	リン	－	－		
		ヒリュウ改	1	レフィ－ナ	－	－		
		任意	10	－	－	－		
敌人初期	右	アインストクノッヘン	10	???	32	5750		
		アインストグリ－ト	7	???	32	7820		
敌人援军1	母舰周围	アインストゲミュ－ト	6	???	33	12500	カ－トリッジ	我方行动回合防御
		アインストアイゼン	6	???	32	11250	SSPドリンク	我方行动回合防御
敌人援军2	目的地周围	アインストアイゼン	4	???	33	10350	ハイブリッドア－マ－	我方行动回合防御
		アインストゲミュ－ト	4	???	33	11500	バイオセンサ－	我方行动回合防御
		アインストグリ－ト	4	???	33	6800		我方行动回合防御

—— 收获 ——

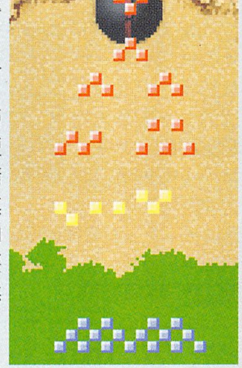
数量	名称	类型	获得条件
1	ハイブリッドア－マ－	道具	击落アインストアイゼン
1	バイオセンサ－	道具	击落アインストゲミュ－ト
1	カ－トリッジ	道具	击落アインストゲミュ－ト
1	SSPドリンク	道具	击落アインストアイゼン



剧情： クロガネ攻到ア－スクレイドル的入口，守在这里的男人正是ウォ－ダン。为了掩护大部队突入，ゼンガ－孤身与ウォ－ダン展开了一场激战。两个拥有同等意志、同等剑技的男人，究竟哪一方才会胜利呢?



要点与心得： 牛男ウォ－ダン出现后会令熟练度条件消失，所以一开始不要让母舰冲得太快。牛男会死守突入点决不移动，因此我们可以在他射程外放心扫荡敌人，等杂兵全灭后再集中攻击他。注意在这之前都不要浪费ゼンガ－的精神。之后我方全员撤退，只留下ゼンガ－与牛男单挑。此时便要集中所有可用精神，在3回合内将其轰杀——当然，如果没信心的话只要拖上3回合也会自然过关的。



杨军	每当读到义行兄的文章时总忍不住笑，一笑父母就会发现在复习的我原来在看PG，后果不用猜也知道吧！
读者资料	19岁，男，200065，上海普陀区宜川六村113号202室，兴趣：看拳皇、打GBA

胜利条件	1	クロガネ到达指定地点	事件2后失效
	2	スレ－ドゲルミル击落	事件2后出现
失败条件	1	我方母舰被击落	事件2后失效
	2	10回合内未满足胜利条件	事件2后失效
	3	ゼンガ－或レ－ツエル被击落	事件2后失效
	4	ゼンガ－被击落	事件2后出现
熟练度		3回合内击落敌11机	
事件	1	击落11架敌机	敌人援军1登场，H-Ai撤退
		攻击H-AI	
		母舰到达地图中部	
	2	スレ－ドゲルミルHP60%以下	我方ゼンガ－以外全员撤退，胜负条件改变，ゼンガ－、ウォ－ダンHP减半
	3	事件2后3回合	强制过关

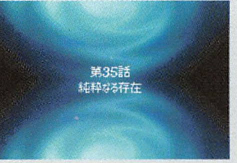
分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	下方	アウセンザイタ－	1	レ－ツエル	－	－		事件2后撤退
		ダイゼンガ－	1	ゼンガ－	－	－		
		クロガネ	1	テツヤ	－	－		事件2后撤退
		任意	14	－	－	－		事件2后撤退
敌人初期	中央	アインストゲミュ－ト	2	???	34	12000		
		アインストグリ－ト	2	???	34	8160		
		アインストアイゼン	3	???	34	10800		
	上方	ガ－リオン	3	ノイエDC兵	34	7440		
		バレリオンV	4	ノイエDC兵	33	10320		
			3	H-AI	34	11250	放心，啥也没有	事件1后撤退
		ライノセラス	3	NDC舰长	34	42000	ハイブリッドア－マ－	
							SSPドリンク	
							バイオセンサ－	
		エルアインス・M	2	量产型W	34	9120		
		ランドグリ－ズ	6	量产型W	33	10200		
敌人援军	目的地	スレ－ドゲルミル	1	ウォ－ダン	37	160000		死守目的地

—— 收获 ——

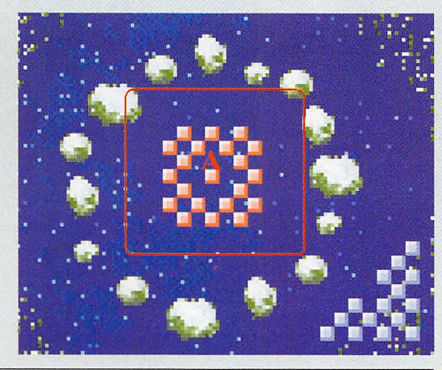
数量	名称	类型	获得条件
1	ハイブリッドア－マ－	道具	击落ライノセラス
1	SSPドリンク	道具	击落ライノセラス
1	バイオセンサ－	道具	击落ライノセラス



剧情：ヒリュウ改被诱导至一处陨石环，出现在这里的，是率领大批原生种的エクセレン……她果然被原生种控制了吗？虽然キョウスケ想尽办法要救出エクセレン，但最终也没能成功，只能眼睁睁看着她与アルフィミィ离开。接着，ヒリュウ改收到了DC舰队的通信……



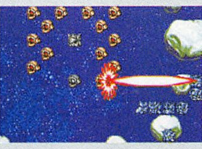
要点与心得：一上来所有人保护キョウスケ前进，在敌人阵地上打出一个缺口以便让キョウ



胡彬	如果没有GBA在前面做铺垫，NDS就不会有今日的辉煌。
读者资料	16岁，男，101301，北京顺义区牛栏山镇北维生活区1区，兴趣：GBA游戏

スケ说得エクセレン。之后アルフィミィ登场，我方可以暂时无视她和エクセレン，全力打扫周围的敌人。敌人一共会增援5次，就像レフィーナ舰长说的，用地图炮华丽地抹杀它们吧！杂兵全灭后再集中攻击アルフィミィ，将其击坠即可过关。敌人中的アインストグリート有地图兵器，生存能力低的单位要留意。





胜利条件	1	说得エクセレン	事件1后失效
	2	アルフィミィ击落	事件1后出现
失败条件	1	キョウスケ被击落	
	2	ライン・ヴァイスリッター击落	
	3	我方母舰被击落	
熟练度		4回合内满足胜利条件1	
事件	1	说得エクセレン	アルフィミィ登场，胜利条件改变
	2	事件1后，敌数量10机以下	敌人援军2-6登场

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	右下	ヒリュウ改	1	レフィーナ	–	–		
		アルトアイゼン・リーゼ	1	キョウスケ	–	–		
		龙虎王	1	クスハ	–	–		
		任意	12	–	–	–		
敌人初期	位置A	ライン・ヴァイスリッター	1	エクセレン	37	150000		
		アインストグリート	20	？？？	33	8160		
敌人援军1		ペルゼイン・リヒカイト	1	アルフィミィ	37	135000	S-アダプター	HP10%以下撤退
敌人援军2		アインストアイゼン	5	？？？	33	10350		
		アインストゲミュート	5	？？？	33	11500		
敌人援军3		アインストグリート	5	？？？	33	7820		
		アインストクノッヘン	5	？？？	33	5750		
敌人援军4		アインストアイゼン	10	？？？	33	10350	カートリッジ	
敌人援军5		アインストゲミュート	5	？？？	34	11500	SPドリンク プロペラントタンク	
		アインストアイゼン	5	？？？	34	10350		
敌人援军6		アインストグリート	5	？？？	34	7820	リペアキット	
		アインストクノッヘン	5	？？？	34	5750		

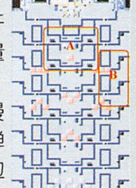
—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	S-アダプター	道具	击落アルフィミィ
1	カートリッジ	道具	击落アインストアイゼン
1	SPドリンク	道具	击落アインストゲミュート
1	プロペラントタンク	道具	击落アインストゲミュート
1	リペアキット	道具	击落アインストグリート



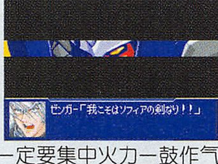
第36話 眠れ、地の底に

剧情： クロガネ攻入アースクレイドル。由于クルエボ博士良心发现，ラトゥーニ在他的帮助下成功唤醒了オウカ姐姐。接着，ゼンガー与ウォーダン出现，合力搞定了イーグレット博士制造的欠揍小强军团，救出了ソフィア博士。但オウカ姐姐却与老巫婆アギラ同归于尽，接着ウォーダン也在全灭量产型小强后力尽而死……合掌。



要点与心得： 本关是一场漫长的持久战，一定要注意节约弹药和精神。一开始可以无视两边的杂兵，直取アーチボルド以获

得熟练度。オウカ姐姐出场后还会像之前那样连用精神，因此每回合都需要有人去消耗掉她的必闪——当然，之前的死角也仍然可以利用。将她的HP打到40%后便可以由ラトゥーニ说得。第二批援军出来后先集中攻击最弱的老巫婆，将其HP打到40%左右オウカ姐姐便会加入——只不过最大HP从120000爆跌到5500……PSP的价格要是也能这么跌就好了……不过オウカ姐姐的能力还是蛮强的，使用集中后基本没人能摸到她。之后只要一如既往地打扫敌人BOSS即可，两部ベルゲルミル有HP回复，因此一定要集中火力一鼓作气地灭掉。(オウカ姐和牛男最后还是壮烈掉了，默哀……)



胜利条件	1	敌全灭	
	2	ラピエサージュ40%以下	事件1后出现，事件2后失效
	3	说得オウカ	事件2后出现，事件4后失效
失败条件	1	アラド、ゼオラ、ラトゥーニ、ライ、レーツエル、ラーダ任意一人被击落	
	2	我方母舰被击落	
	3	ラピエサージュ被击落	事件1后出现
熟练度		5回合内击落アーチボルド(ライノセラス)	
事件	1	击落ライノセラス	敌人援军1登场，胜负条件改变
	2	アシュセイヴァーHP80%以下	胜负条件改变
		ラピエサージュ40%以下	
	3	说得オウカ	オウカ无法行动
	4	任意BOSS的HP50%以下	オウカ加入，敌人援军2等场，胜利条件改变

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	下	シュッツバルト	1	ラーダ	–	–		
		ビルトビルガー	1	アラド	–	–		
		ビルトファルケン	1	ゼオラ	–	–		
		R-2パワード	1	ライ	–	–		
		フェアリオン・S	1	ラトゥーニ	–	–		
		アウセンザイター	1	レーツエル	–	–		
		クロガネ	1	テツヤ	–	–		
		任意	9	–	–	–		
我方援军	アギラ旁边	ラピエサージュ	1	オウカ	38	5500		
敌人初期	上	フュルギア	3	量产型W	34	5250		
		ランドグリーズ	9	量产型W	34	10625		
		エルアインス・M	6	量产型W	35	9500		
		ライノセラス	1	アーチボルド	38	42000	メガジェネレーター	
敌人援军1	位置A	アシュセイヴァー	1	アーチボルド	38	115000	ソーラーパネル	
		アシュセイヴァー・M	12	量产型W	35	8800	プロペラントタンク	
							リペアキット	
							カートリッジ	
							SPドリンク	
		ラピエサージュ	1	オウカ	38	120000		事件4后加入我方
敌人援军2	位置B	ベルゲルミル	1	アンサズ	38	135000	ハイパージャマー	
		ベルゲルミル	1	スリサズ	38	135000	S-アダプター	
		ラーズアングリフ	1	クルエボ	37	44000		中立
		ライノセラス	1	アギラ	38	42000	T-LINKセンサー	

马忱	机战OG2是经典中的经典，经过一天一夜的奋斗，看着自己玩出来的最终必杀真是感动，爽啊！
读者资料	15岁，男，100088，北京海淀区红联村三号楼1门402，兴趣：电脑、掌机

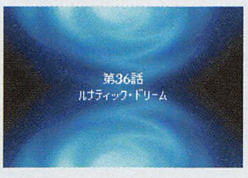
—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	メガジエネレ－タ－	道具	击落ア－チボルド(ライノセラス)
1	ソ－ラ－パネル	道具	击落ア－チボルド(アシュセイヴァ－)
1	プロペラントタンク	道具	击落アシュセイヴァ－・M
1	リペアキット	道具	击落アシュセイヴァ－・M
1	カ－トリッジ	道具	击落アシュセイヴァ－・M
1	SPドリンク	道具	击落アシュセイヴァ－・M
1	ハイパ－ジャマ－	道具	击落アンサズ
1	S-アダプタ－	道具	击落スリサズ
1	T-LINKセンサ－	道具	击落アギラ

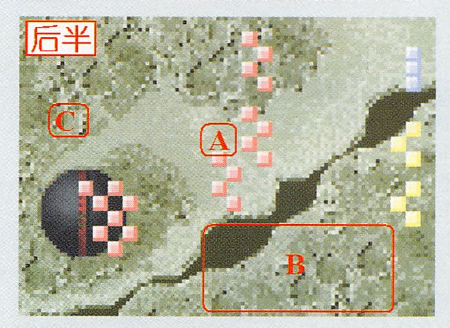




剧情：ヒリュウ改与DC舰队共同展开了夺还月面设施的作战。メキボス利用重力陷阱捉住了リン，想以其为人质迫使ヒリュウ改投降，却没想到イルム毫不犹豫地说为了大局就算牺牲リン也要继续作战。幸好白河愁戈格及时出现破解了重力陷阱，并将メキボス逼退。而ウィガジ则倒在了我方众人的乱拳乱枪之下。



要点与心得:本关分为前后两段。前半关只有短短6回合，一定要不遗余力地向下冲，毫不客气地使用精神与最强武器修理敌人杂兵。至于那个自称“我不是秃子”的ウィガジ可以暂时当他的光头是透明的。后半关初期不必理会那些插花的NPC，重点是保证我方三人活命，等主力到齐后再借助建筑地形修理那个自称不是秃子的光头ウィガジ。





胜利条件	1	ガルガウ以外敌全灭	事件1后失效
	2	リン到达指定地点	事件3后失效
	3	敌全灭	
失败条件	1	我方母舰被击落	
	2	リン、ラミア、アイビス任意一人被击落	事件2后失效
	3	リン、ラミア、アイビス、スレイ任意一人被击落	事件2后出现
	4	スレイ被击落	事件3后出现
熟练度		6回合内达成胜利条件1	
事件	1	ガルガウ以外敌全灭	进入后半关
		ガルガウHP%40以下	
		前半关第7回合我方行动	
	2	后半关我方到达地图中部	敌人援军1登场,我方援军1登场,NPC全灭
		后半关第3回合我方行动	
	3	メキボスHP80%以下	我方援军2登场,敌人援军2登场,メキボス撤退
		事件2经过3回合后	

夏球捷	还是希望行货DS早日面市，这样国内掌机也有了值得骄傲的亮点，众多玩家会为此而感到欣慰。
读者资料	17岁，男，200237，上海徐汇区上中西路120弄2号501室，兴趣：电子竞技

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期(前半)	上方	ヒリュウ改	1	レフィ－ナ	－	－		
		グルンガスト	1	イルム	－	－		
		任意	10		－	－		
我方初期(后半)	右侧	アステリオン	1	アイビス	－	－		
		ヒュッケバイン	1	リン	－	－		
		アンジュルグ	1	ラミア	－	－		
		エルアインス・M	6	ノイエDC兵	34	5250		NPC
我方援军1	位置A	カリオン	1	スレイ	37	4160		
我方援军2	位置B	我方前半部队		－	－	－		
敌人初期(前半)	下	ガルガウ	1	ウイガジ	39	170000		
		メギロ－ド改	5	AI	34	3750		
		ヒュッケバインMk-Ⅱ・M	7	バイオロイド兵	34	7480		
		バレリオンV	7	バイオロイド兵	34	9900		
		アルバトロス	4	バイオロイド兵	34	50000	ソ－ラ－パネル	
							メガジエネレ－タ－	
							ハイブリッドア－マ－	
							ス－パ－リペアキット	
敌人初期(后半)	左侧	ガンセクト	4	AI	35	5000		
		ヒュッケバインMk-Ⅱ・M	16	バイオロイド兵	35	8160	SPドリンク	
							カ－トリッジ	
							リペアキット	
							プロペラントタンク	
敌人援军1	突入点	グレイタ－キン	1	メキボス	39	150000		HP无限
敌人援军2	位置C	ガルガウ	1	ウイガジ	39	170000	T-LINKセンサ－	

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	ソ－ラ－パネル	道具	击落アルバトロス
1	メガジエネレ－タ－	道具	击落アルバトロス
1	ハイブリッドア－マ－	道具	击落アルバトロス
1	ス－パ－リペアキット	道具	击落アルバトロス
1	SPドリンク	道具	击落ヒュッケバインMk-Ⅱ・M
1	カ－トリッジ	道具	击落ヒュッケバインMk-Ⅱ・M
1	リペアキット	道具	击落ヒュッケバインMk-Ⅱ・M
1	プロペラントタンク	道具	击落ヒュッケバインMk-Ⅱ・M
1	T-LINKセンサ－	道具	击落ウイガジ







剧情：被原生种控制的エクセレン再次出现在ヒリュウ改与クロガネ面前。在一群好兄弟的帮助下，キョウスケ终于成功排除アルフィミィ的阻挠，唤醒了エクセレン。

要点与心得：本关开始前一定要改造アルトアイゼン・リーゼ的HP与装甲，前两回合加集中向上推进，靠反击消灭敌人杂兵。第三回合起用热血加最强武器攻击エクセレン，以保证5回合内得到熟练度。アルフィミィ出场后还像往常那样照顾即可，之后再集中火力将エクセレン的HP打到5％以下（7250）。



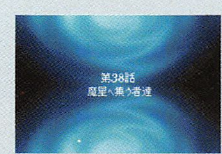
李嘉	世界上最远的距离不是天与地的距离，也不是天各一方，而是我站在你面前，你却不知道我也是掌机迷。
读者资料	19岁，男，300051，天津和平区沙市到辅恩里19-109，兴趣：GBA、听音乐

胜利条件	1	ライン・ヴァイスリッタ－HP80%以下	事件1后失效
	2	击落ペルゼイン・リヒカイト	事件1后出现，事件2后失效
	3	ライン・ヴァイスリッタ－HP5%以下	事件2后出现
失败条件	1	キョウスケ被击落	
	2	ライン・ヴァイスリッタ－被击落	
	3	我方母舰被击落	
熟练度		5回合内达成胜利条件	
事件	1	达成胜利条件1	我方援军登场、敌方援军登场
	2	达成胜利条件2	胜利条件改变

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	下	ヒリュウ改	1	レフィ－ナ	–	–		
		クロガネ	1	テツヤ	–	–		
		アルトアイゼン・リ－ゼ	1	キョウスケ	–	–		
我方援军	位置A	虎龙王	1	ブリット	–	–		
		アンジュルグ	1	ラミア	–	–		
		任意	16	–	–	–		
敌人初期	中央	ライン・ヴァイスリッタ－	1	エクセレン	38	145000		
		アインストアイゼン	8	？？？	35	9000		
敌人援军	位置B	ペルゼイン・リヒカイト	1	アルフィミィ	39	135000	高性能スラスタ－	HP20%以下撤退
		アインストゲミュ－ト	9	？？？	36	11500	ス－パ－リペアキット	
		アインストグリ－ト	6	？？？	35	7820		
		アインストクノッヘン	4	？？？	35	5000		

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	高性能スラスタ－	道具	击落ペルゼイン・リヒカイト
1	ス－パ－リペアキット	道具	击落アインストゲミュ－ト

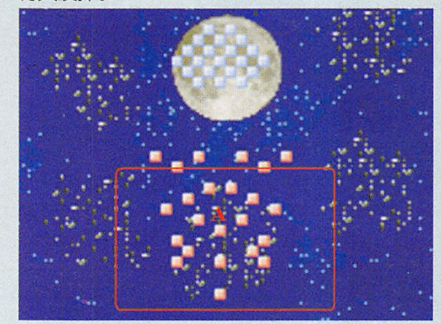


剧情：ヒリュウ改与クロガネ计划前往被监察军占领的白星要塞与监察军及影镜决战，但在途中却遭到メキボス的阻拦。激战之后，メキボス改变了对地球人的看法，对我方表示友好后离去。

要点与心得：没什么技术含量的一关，只要按部就班地扫荡即可。敌军的エルアインス・M回避力不弱，别忘了加集中。还有就是留神メキボス的地图炮，建议先由芭蕾姐妹加个集中上去将其废掉。







胜利条件	1	敌全灭	
失败条件	1	我方母舰被击落	
熟练度		击落グレイタ－キン	
事件	1	击落任意一架アルバトロス	敌人援军1登场
	2	敌总数8机以下	敌人援军2登场

万非	只有火纹登陆NDS的那一时刻，才是入手NDS最完美的时机。
读者资料	21岁，女，266071，青岛大学师范学院02级化学系，兴趣：漫画、游戏

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	上方	サイバスター	1	マサキ	–	–		
		ヒュッケバイン	1	リン	–	–		
		グルンガスト	1	イルム	–	–		
		ヒリュウ改	1	レフィーナ	–	–		
		クロガネ	1	テツヤ	–	–		
		任意	16	–	–	–		
敌人初期	位置A	メギロード改	6	バイオロイド兵	37	3300		
		ガーリオン	7	バイオロイド兵	37	6820		
		バレリオン	7	バイオロイド兵	37	9000		
		アルバトロス	2	バイオロイド兵	39	50000	バイオセンサー SSPドリンク	
		グレイターキン	1	メキボス	42	150000	G・テリトリー	HP20%以下撤退
敌人援军1	位置A	ヒュッケバインMk-Ⅱ・M	7	バイオロイド兵	37	6960	リペアキット	
		エルアインス・M	8	バイオロイド兵	38	9120	プロペラントタンク	
敌人援军2	位置A	アシュセイヴァー・M	12	バイオロイド兵	38	8800	カートリッジ	

—— 收获 ——

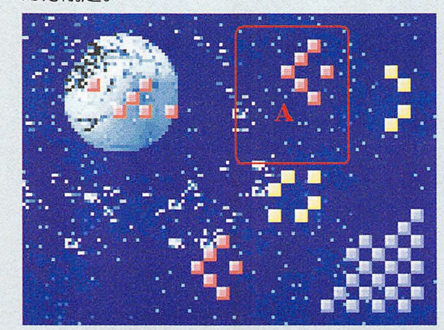
数量	名称	类型	获得条件
1	バイオセンサー	道具	击落アルバトロス
1	SSPドリンク	道具	击落アルバトロス
1	G・テリトリー	道具	击落メキボス
1	リペアキット	道具	击落ヒュッケバインMk-Ⅱ・M
1	プロペラントタンク	道具	击落エルアインス・M
1	カートリッジ	道具	击落アシュセイヴァー・M





剧情： ヒリュウ改与クロガネ抵达白星要塞后卷入了影镜与原生种的混战。战斗中，エキドナ为了保护アクセル而死。而テツヤ也得以手刃リー，为ダイテツ舰长报了仇。同时，キョウスケ得知アルフィミィ原来是エクセレン的复制人……

要点与心得： 没什么技术含量的一关，初期敌人无论是影镜还是原生种都不强，アクセル则会主动冲向キョウスケ，布好阵势迎接他吧。アクセル撤退后アルフィミィ妹妹会带领一群原生种出现，不过质量上仍然是换汤不换药，没什么好怕的。シロガネ上的叛徒小李子是废柴一条，大可以将他留到最后再全军齐上千刀万剐之。



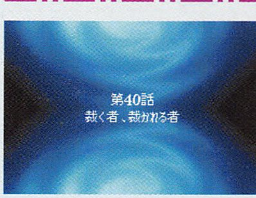
胜利条件	1	敌全灭	
失败条件	1	キョウスケ、エクセレン、ラミア任意一人被击落	
	2	我方母舰被击落	
熟练度		5回合内将ソウルゲインHP减到30%以下	
事件	1	ソウルゲインHP30%以下	シロガネ以外全军撤退,第三势力援军登场
	2	シロガネHP10%以下	シロガネ被クロガネ击落

石珑飞	从FC、SFC到GB、GBA，从PS到PS2，游戏陪伴我走过了漫长的十六年！
读者资料	16岁，男，100061，北京崇文区长青园小区7楼4门301，兴趣：高达、口袋

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	右下	アルトアインゼン・リーゼ	1	キョウスケ	–	–		
		ライン・ヴァイスリッター	1	エクセレン	–	–		
		アンジュルグ	1	ラミア	–	–		
		ヒリュウ改	1	レフィーナ	–	–		
		クロガネ	1	テツヤ	–	–		
		任意	17	–	–	–		
敌人初期	中央	エルアインス・M	3	量产型W	38	9120		
		ゲシュペンストMk–Ⅱ・M	3	量产型W	38	8880		
		アシュセイヴァー・M	3	量产型W	39	9680		
		アルバトロス	2	量产型W	39	50000		
		ペレグリン	4	量产型W	39	45000		
	左侧	ソウルゲイン	1	アクセル	44	150000		HP30%以下全军撤退
		ラーズアングリフ	1	エキドナ	43	57200		事件1前HP无限
		シロガネ	1	リー	43	120000	オリハルコニウム	
第三势力初期	右	アインストクノッヘン	4	？？？	38	5750		
		アインストグリート	4	？？？	38	7820		
		アインストアイゼン	2	？？？	39	10350		
第三势力援军	位置A	ペルゼイン・リヒカイト	1	アルフィミィ	44	135000	メガブースター	击落后全军撤退
		アインストグリート	5	？？？	40	8500		
		アインストクノッヘン	5	？？？	40	6250		
		アインストゲミュート	4	？？？	40	12500		
		アインストアイゼン	4	？？？	40	11250		

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	オリハルコニウム	道具	击落シロガネ
1	メガブースター	道具	击落アルフィミィ

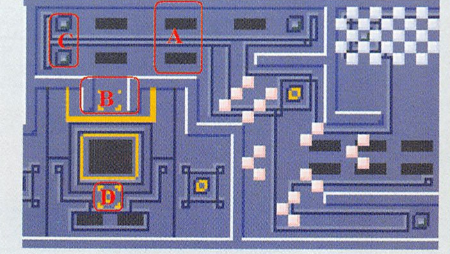






剧情：我方攻入白星内部，キョウスケ与アクセル终于作了一个了断，而监察军四天王的另外两人也于此处战死。接着，监察军BOSSウェンドロ出现，他虽然看起来是一个温和的少年，但内心却冷酷无比，甚至面不改色地杀死了自己的亲生哥哥メキボス（当然，按照老机战的剧情来讲，メキボス后来又被救活了）。惨烈的战斗之后，以制裁者自居的ウェンドロ却成了被制裁的人……

要点与心得：又是一场漫长的持久战。初期敌人除了3架エルアインス・M外都不强，敌人总数7机以下时会出现一批バレリオンV，不过那阵型简直就像是在邀请我们用连续攻击去虐杀他们。アクセル这次他不会撤退了，尽管往死里打吧，不过要注意节约精神。アギーハ和シカログ知道自己没有HP回复的能力，因此会赖在回复地形上不下来。不过アギーハ有分身



比较讨厌，这里教给各位一个有点麻烦的必胜法：当アギ－ハ攻击我方而没有命中时会减少1点气力，因此找一些回避力高而命中率较低的单位，靠S/L大法来凹双方都MISS的情况。大约用上30个回合便可以将她的气力耗到50，之后便可以尽情SM了。シカログ除了皮厚一无是处，花点时间就可以干掉。而最后的ウェンドロ战基本上没什么取巧之处，有什么厉害的都用上吧！

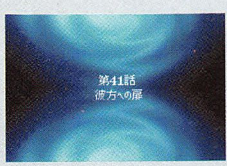
胜利条件	1	敌全灭	
失败条件	1	我方母舰被击落	
	2	キョウスケ、ラミア、ギリアム任意一人被击落	
熟练度		5回合内击落20架敌机	
事件	1	敌人总数7机以下	敌人援军1登场
	2	我方靠近位置B	敌人援军2登场
	3	击落アクセル	敌人援军3登场
	4	击落アギ－ハ与シカログ	敌人援军4登场
	5	ウェンドロHP60%以下	我方援军登场
	5	ウェンドロHP50%以下	メキボス被击落

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	右上	サイバスター	1	マサキ	–	–		
		ヴァルシオーネ	1	リューネ	–	–		
		アンジュルグ	1	ラミア	–	–		
		アルトアイゼン・リーゼ	1	キョウスケ	–	–		
		ゲシュペンスト	1	ギリアム	–	–		
		クロガネ	1	テツヤ	–	–		
		ヒリュウ改	1	レフィーナ	–	–		
		任意	15	–	–	–		
我方援军	位置E	グレイターキン	1	メキボス	46	150000		NPC
敌人初期	中央	ランドグリーズ	3	バイオロイド兵	40	9350		
		エルアインス・M	3	バイオロイド兵	41	35200		
		ヒュッケバインMk-Ⅱ・M	3	AI	41	7480		
		ガンセクト	4	AI	40	4600		
		メギロード改	3	AI	40	3450		
		ガーリオン	3	AI	41	6820		
敌人援军1	位置A	バレリオンV	12	バイオロイド兵	41	9450		
敌人援军2	位置B	アシュセイヴァー・M	8	量产型W	42	10120		
		ソウルゲイン	1	アクセル	46	150000	高性能スラスター	
敌人援军3	位置C	シルベルヴィント	1	アギーハ	46	110000	高性能照准器	
		ドルーキン	1	シカログ	46	190000	ねじりハチマキ	
敌人援军4	位置D	ディカステス	1	ウェンドロ	48	300000	Z・Oアーマー	

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	高性能スラスター	道具	击落アクセル
1	高性能照准器	道具	击落アギーハ
1	ねじりハチマキ	道具	击落シカログ
1	Z・Oアーマー	道具	击落ウェンドロ







剧情：击败了监察军后，白星内部却产生了异变，原来是原生种正在侵蚀白星。同时，影镜的残党也于此处出现。临死前，レモン说出自己其实是另一个世界的エクセレン因事故去世后，利用其遗体制造出的人造人。ヴィン

高读者	游戏只是方式，关键是以及中的感动与快乐。
读者资料	28岁，男，221000，江苏徐州西安北路事业小区6-1-401#，兴趣：电玩



デル打算利用XN系统逃回原来的世界，却被ギリアム与ラミア阻止，与自己的野心一同归于虚无……

要点与心得：一上来全军向上突击，见佛杀佛见鬼杀鬼。触手怪アインストレジセイア只是HP多，能力相当废，不足为惧。影镜那帮人始终没有吸取教训，还是以密集阵型出场，热情邀请我方使用大规模杀伤性武器虐杀之。虽然胜利条件要求敌人全灭，但实际上只要把触手怪与ヴィンデル灭掉就可以过关了。另外，由エクセレン给レモン最后一击的话，会影响到结局的对话哦。

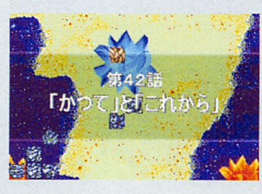


胜利条件	1	敌全灭	
失败条件	1	我方母舰被击落	
	2	キョウスケ、ラミア、クスハ、ブリット、ギリアム任意一人被击落	
熟练度		ペルゼイン・リヒカイト击落	
事件	1	アインストレジセイアHP低于30%	敌援军登场

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	下	クロガネ	1	テツヤ	–	–		
		ヒリュウ改	1	レフィーナ	–	–		
		アンジュルグ	1	ラミア	–	–		
		アルトアイゼン・リーゼ	1	キョウスケ	–	–		
		ゲシュペンスト	1	ギリアム	–	–		
		ライン・ヴァイスリッター	1	エクセレン	–	–		
		龙虎王	1	クスハ	–	–		
		任意	15	–	–	–		
敌人初期	上	アインストレジセイア	1	???	45	250000	ギガジェネレーター	
		ペルゼイン・リヒカイト	1	アルフィミィ	46	135000		HP20%以下撤退
		アインストアイゼン	7	???	42	10800		
		アインストグリート	7	???	42	8160		
敌人援军	位置A	ツヴァイザーゲイン	1	ヴィンデル	48	320000	高性能电子头脑	
		アシュセイヴァー	1	レモン	46	115000		
		アシュセイヴァー・M	18	量产型W	43	10560		
		ラーズアングリフ	4	量产型W	43	44000		

—— 收获 ——

数量	名称	类型	获得条件
1	高性能电子头脑	道具	击落ヴィンデル
1	ギガジエネレーター	道具	击落アインストレジセイア



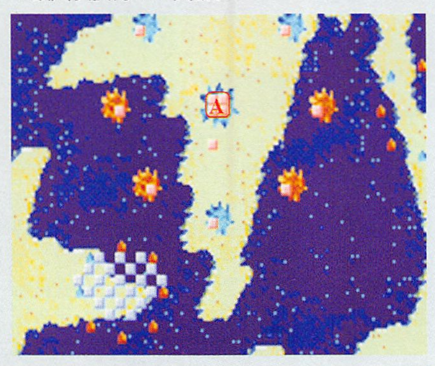


剧情：击败ヴィンデル后，我方全员被转移到了原生种的世界。接着，原生种的老大ノイレジセイア出现，从它口中得知，原生种的目的是抹杀“将宇宙变得混乱”的人类，令生命的进化重新开始。但在得知自己也属于是“需要被

抹杀的存在”之后，アルフィミィ妹妹义无反顾地加入了我方……

要点与心得：如果不追求PP和金钱的话，可以无视周围的触手怪直取アルフィミィ。将她打倒后触手王ノイレジセイア出现，这家伙的特殊能力“歪曲フィールド”可以令除合体技以外的所有伤害减半很是烦人，因此有直击精神的话一定要用。另外，アギーハ战时使用的消耗气力大法对触手王也同样管用，有耐心的话可以将其消耗到50气力再慢慢修理。アルフィミィ加入后的击坠数是49，不要忘记让她击坠一个敌人以获得ACE奖励。





胜利条件	1	ペルゼイン・リヒカイト击落	
	2	ノイレジセイア击落	事件1后出现
失败条件	1	我方母舰被击落	
熟练度		无	
事件	1	ペルゼイン・リヒカイト击落后	上方的4个アインストレジセイア撤退，敌人援军登场，胜利条件改变

分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	右下	クロガネ	1	テツヤ	–	–		
		ヒリュウ改	1	レフィ－ナ	–	–		
		任意	19	–	–	–		
我方援军		ペルゼイン・リヒカイト	1	アルフィミィ	49	7300		
敌人初期	上方	ペルゼイン・リヒカイト	1	アルフィミィ	49	125000		
		アインストレジセイア	4	？？？	47	250000		
	四周	アインストレジセイア	7	？？？	46	120000		
敌人援军	位置A	ノイレジセイア	1	？？？	55	450000		

—— 收获 ——

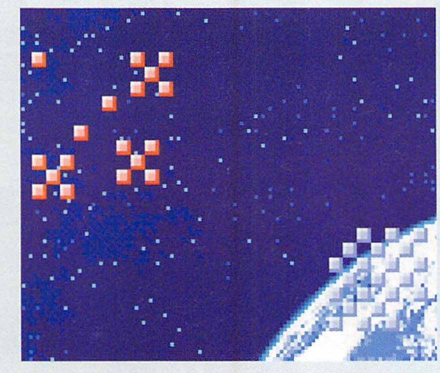
数量	名称	类型	获得条件
1	ペルゼイン・リヒカイト	机体	过关后获得
1	アルフィミィ	人物	过关后加入

假如熟练度在35以下的话，本话结束后便可以欣赏结局了。否则的话则会进入最终隐藏关



剧情：垂死的触手王ノイレジセイア与白星合体，变成真·触手王シュテルンレジセイア。面对冲向地球的シュテルンレジセイア，战士们赌上了自己的一切，投身到这最后一战之中……

要点与心得：如果不追求PP和金钱的话真·触手王シュテルンレジセイア会一直向地球移动，因此要派4个回避力高的机体将其团团围住，



金晓明	《英杰传》、《孔明传》、《真·三国无双ADVANCE》又唤回了我的三国热情，再次研究三国历史中……
读者资料	20岁，男，200240，上海交通大学闵行校区F0402011班，兴趣：动画







等它将4发地图炮打完之后再一拥而上。当然，我们依然可以回避上100个回合将它的气力减到50，此时它便成了砧板上的章鱼任我方宰割。还等什么？不怕牺牲排除万难，华丽地战吧！





胜利条件	1	全灭敌人	
失败条件	1	シュテルン・レジセイア到达指定地点	
	2	我方母舰被击落	
熟练度		无	
事件	1	敌人总数量少于8	敌人援军登场（合计6次）

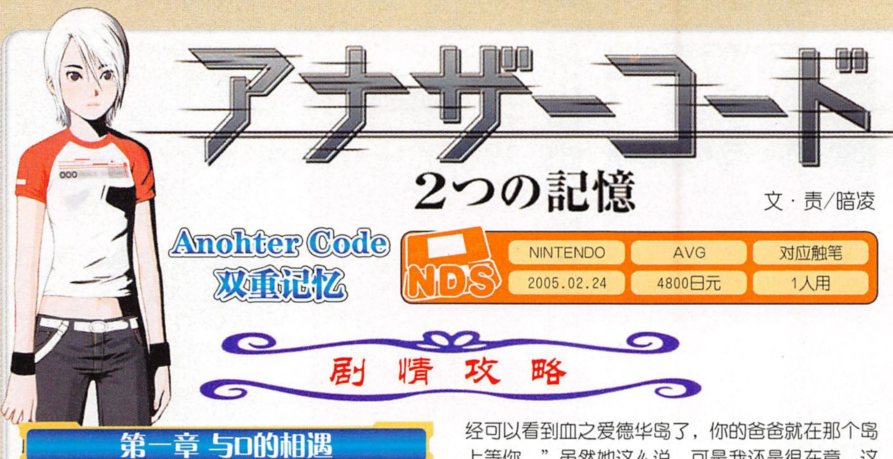
分类	位置	机体	数量	驾驶员	等级	HP	获得物	备注
我方初期	右下	ペルゼイン・リヒカイト	1	アルフィミィ	–	–		
		クロガネ	1	テツヤ	–	–		
		ヒリュウ改	1	レフィーナ	–	–		
		任意	19	–	–	–		
敌人初期	左上	シュテルンレジセイア	1	???	80	550000		
		アインストレジセイア	3	???	55	120000		
		アインストアイゼン	3	???	50	12150		
		アインストグリート	3	???	50	9180		
		アインストクノッヘン	3	???	50	6750		
		アインストゲミュート	3	???	50	13500		
敌人援军	四面八方	アインストアイゼン	2	???	50	12150		
		アインストグリート	2	???	50	9180		
		アインストクノッヘン	2	???	50	6750		
		アインストゲミュート	2	???	50	13500		
		アインストレジセイア	1	???	55	120000		

呜呼，梦想破裂……

首先要向各位热心读者道歉：笔者在上一期的《最强之枪SRX·向攻击力的极限冲击》部分犯了个低级的计算错误：天上天下一击必杀炮在满足射击400、气力150、ガンファイト9级、アタッカー与リベンジ的条件后实际杀伤值应该是54385，加热血为108770。——但这要建立在敌人装甲值为0的前提之上才行，实际游戏中一般也只能达到80000～90000的伤害值……看来二十万伤害果然只能是个梦呀（挫折中）……







文·责/暗凌

剧情攻略

第一章 与D的相遇

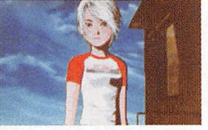


13岁最后一天的早上，心情很差，那天我在前往血腥爱德华岛的小船上，虽然风平浪静，但是我的心却无法平静，紧张、兴奋、疑惑……百感交集，我第一次感受到如此复杂的感情。这是理所当然的，因为爸爸他……还活着……

前天收到了寄件人不明的小包裹，里面是一台小型机械，按照系统说明用手指点触以后，出现了这样的信息："亲爱的阿修莱，14岁的生日一起过吧，我在血之爱德华岛等着你。"署名是理查德，他就是我爸爸。以前每次问起爸爸的事情，杰茜卡都跟我说爸爸在我三岁生日的时候已经去世了，而现在我才知道，爸爸居然还活着……

我又做梦了，像往常一样梦到了一些很模糊的东西，枪声、鲜血、黑暗、温暖的手，当我就要抓住那只手时，梦醒了，天已经亮了。"就快到了，那就是你们要找的血之爱德华岛，现在是一个令人恐惧的无人荒岛。"年老的船长大声说。





我走出船舱，杰茜卡站在甲板上，看我脸色不好，她知道我又做了那个梦，"别太在意那个梦，三岁时候的记忆，谁都不会记得很清楚的，想不起来的事情就别勉强去想了。船很快就要靠岸了，已经可以看到血之爱德华岛了，你的爸爸就在那个岛上等你。"虽然她这么说，可是我还是很在意，这个梦和我的过去、还有爸爸妈妈的事情一定有着什么联系。

当我问起杰茜卡为什么骗我说爸爸已经去世的时候，她把脸转向了一边："因为那是和你爸爸的约定，11年前他抱着只有三岁的你突然来找我，把你交托给我，说不能告诉我缘由，但是以后一定会把你接回去的。我一直深信着理查德，而理查德也遵守了11年前的那个约定。"杰茜卡告诉我爸爸是个出色的科学家，他在研究工作中认识了来自日本的女科学家小夜子——也就是我的妈妈，两人结为连理，妈妈有着漂亮的黑色眼睛，我的眼睛就是妈妈给我的礼物。她还说我收到的小型机械叫DAS，是爸爸的研究成果，DAS里面有指纹认证系统，因此只有我才能使用。





小船靠岸后不见爸爸的踪影，杰茜卡说要去附近找找看，而我宁愿留下和船长聊天。船长说话有点深奥，他说想忘记的事情长大以后就会忘记，不想忘记的事情会一直铭记于心。谈话中他提到这个小岛上以前住着很富裕的一家人，而自从那家主人病逝以后就不断有坏事发生，后来这个岛就变成了无人荒岛，"血腥爱德华"这个名字正是源于岛上爱德华家族的染血事件。虽然是无人岛，但是以前也有过高个子的金发男子到过岛上，听到这里我马上想到这个人会不会是爸爸，可是船长说要为客人保密，不肯告诉我那个人的名字。我们聊了一会儿杰茜卡还没有回来，我想去找她，临走前船长给我一些糖果并叫我不要告诉杰茜卡，这是我和船长两个人之间的秘密。

快走到通往小岛的吊桥时，我听到了杰茜卡的

陶韬	我问同学借了SMS2，想把牧场物语里的三间别墅改出来。谁知不但没改成，还把记录改没了，3年的记录啊，555……
读者资料	15岁，男，215003，江苏省苏州市阊门北码头51号西303室，兴趣：玩NDS

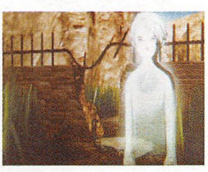




惊叫，可是升起的吊桥却阻断了去路，仔细观察后发现桥头的生锈机械恰好是吊桥机关，用力转动把手两圈后我成功解决了这个问题。过桥之后不远就是一片树林，茂密的树林里不见杰茜卡的踪影，树林里的石碑上有着“这片树林属于爱德华家”的字样。爱德华？就是船长说的以前住在岛上的那户人家吧。继续往前走看到一道大铁门，门锁上的按钮按不下去，应该是缺少了部件的关系吧。旁边的路标经过风吹雨打已经破损，把路标碎片拼好后可以看到上面的字是“这是爱德华家的公寓”，字旁边的天平状的图案引起了我的注意。

从铁门前往右走，大路被崩塌的大块岩石堵住了，沿着旁边的小路来到一片空旷寂静的地方，当我看到墓碑时才发现这里居然是墓园，两座比较完好的墓碑上分别刻着“托马斯·爱德华，1912-1948”和“亨利·爱德华，1910-1948”。穿过墓地的小路终止在一堵破败的墙壁前，一块很大的石头堵住了路，看起来墓地还能通往其它地方，推开石头花了我很大力气，无意中发现石头背面有一些痕迹，这是刻上去的英文字母。





“D……”我小声地念了出来。

“是谁？”一个声音在我耳边响起，“是谁在那里？在干什么？”

“到底是谁呢？是谁在说话？”无端听到的声音让我很害怕。

“是我啊，你是谁？”那个声音回答。

“阿、阿修莱。”

“阿阿修莱？”

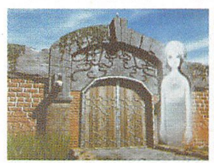
“不是，是阿修莱，阿修莱·蜜兹琪·罗宾兹。”

那个声音叫我睁开眼睛，我看到的居然是一个幽灵！他看起来很高兴，他说一直在等像我这样心地纯洁能看到幽灵的人，他胸前的模样是死去的时候看到的东西，而57年前死去的他一直都在这里，没有生前的记忆所以无法去天堂。这个名为D的幽灵少年希望我能帮他找回失去的记忆，可是我还没有见到爸爸，所以我只能拒绝，交谈还没有结束，D就突然消失在我面前。

沿着那条穿过墓园的小路继续走，来到一处像是矿场的地方，刚才被岩石堵塞的道路就是通向这里的。这个地方看来已经废弃很久了，杂乱的草丛里有一台曾经在电视上看到过的碎石机，锈迹斑斑的铭牌上还沾着一些泥土，看不清楚上面写的字，虽然用手弄不掉这些铁锈，不过在附近的红色工具箱里找到的金属刷子正好能用上。铭牌上又有刚才看到的类似天平的图案，旁边写着“在此地开采的黄金全部归本社所有，未经许可私自带走者严惩不贷”，落款是爱德华商会，原来这里是开采金矿的地方。

在另一个工具箱里找到的金属齿轮看来正是刚才那个门锁上的部件，回到铁门前装上齿轮，这把锁上有六个图案，正确组合出天平图案后大门开启，穿过庭院后看到的是又一道石门和门卫小屋。我发现小屋的门开着，而杰茜卡的眼镜落在了门口的地上，杰茜卡会在这个小屋里吗？进去以后发现小屋里什么人也没有，门口的地板上有一件白色的衣服，我从衣服口袋里找到一张抱着孩子的女性的照片，照片上的人是妈妈。房间角落的木箱里有一些大大小小的铁球，而靠墙桌上的皮包吸引了我的注意，皮包中的书里夹着一张纸，上面写着“Another研究论文，作者：理查德·罗宾兹，小夜子·罗宾兹”，这是爸爸和妈妈的名字，难道这是他们两人的论文封面？在一堆书的旁边放着一张小小的卡片，用DAS可以读取卡片信息：“阿修莱，没能来接你真是很抱歉，花费我很长时间的‘Another’终于完成了，我和小夜子两人的研究终于有了成果，我在门后面的房子里等着你。” 这是爸爸的留言！爸爸在等着我！

走出小屋后我惊讶地发现D一个人站在石门前发呆，原来他刚才突然消失并不是因为我说不能帮他而生气，他是突然想起了父亲的事情——D的父亲已经死了，就在门后面的房子里面。门的左侧有一个手形的雕刻握住一个球形的东西，而右侧的手形雕刻却是空的，我去门卫小屋拿来一个小的铁球，用力抛到右边的雕刻上去，随着雕刻的下降，大门开了。





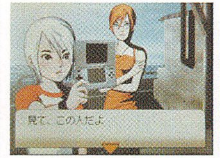
“走吧，D！我们应该已经是朋友了吧，虽然我是第一次交幽灵朋友，我要找到爸爸，而你要找回记忆，我们两个都是一定要去房子里面的，一起走吧！”

第二章 洛伦斯的宅邸

D告诉我他和父亲来这里住的时候，管家维尔兹先生给他们带路，而谈话中D又想起父亲说自己就是在这个家里长大的，父亲收到了一封信，看过以后就说不快点来这里不行，然后他就和父亲来到了这

谢方舟	终于凑足了钱买NDS，可美中不足的是屏幕有坏点，真后悔没仔细看啊！555……
读者资料	20岁，男，210007，江苏省南京市白下区大光路香格里拉花园8幢101室

个岛上。房子里圆形的大厅空荡荡的一个人都没有，正当我失望的时候D告诉我这里只是玄关，里面还有房间，爸爸一定在里面，杰茜卡应该也在里面吧！我给D看了DAS杰茜卡的照片，跟他说："杰茜卡是抚养我的人，虽然很像我妈妈，但是她是爸爸的妹妹，杰茜卡是高校老师，头脑很好，擅长做饭，虽然她和我一起来到岛上，但是自己一个人先去找爸爸了，一直没有回来……"





玄关的大门紧闭着，我解不开密码锁，只能先在这里四处看看了。玄关两边各有一幅画，下面的牌子上还写着"亲爱的亨利，你是金鸟"和"亲爱的托马斯，你是银鸟"，D告诉我画上衔着双叶草的蜂鸟是世界上最小的鸟类，蜂鸟的翅膀像蜜蜂一样扇动，用长长的嘴吸食花蜜。然后又把刚刚回忆起的事情告诉我，他以前听弗拉妮说过这两幅画其实是一幅画，把两幅重叠在一起的话就会发现画里的秘密。重叠在一起？DAS正好可以把两张照片重叠在一起，我很快发现了画的秘密，隐藏在画里的是开启门锁的密码4851，推门进去是长长的走廊。

"啊！有人！"阿迪惊叫起来。

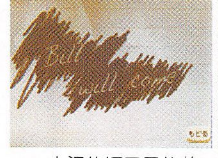
顺着他的视线看过去，走廊尽头隐约有人影，可是走近以后才发现那只是一幅画而已，左下角有"洛伦斯·爱德华"的签名，D告诉我说画上的人是他的曾祖父，他和父亲来岛上正是为了探望生病的曾祖父。突如其来的钢琴声使我们中止了交谈，在D的指引下我们进了音乐室，音乐室里右边的书架下散落的纸张上写着："在对记忆遗传学的遗传进行研究的过程中，我们确立了Another的开发理论，对该装置的开发与利用，以下考虑是不可欠缺的，记忆对人类的存在能起到什么程度的影响，只有透彻理解了其中意义的人才能参与Another的开发和利用……" 这是关于Another的论文的一部分，为什么会散落在这个地方呢……





书架的最上层并排放着一些白色的书，书脊上有着星座标志和英文字母，按照特定顺序排列这些书的话，说不定就有什么线索，可是排来排去总觉得还少了几本。我们走到钢琴前面，琴键上也有同样的星座符号，按下几个键后我确定刚才听到的声音就是这架钢琴发出的，但是刚才是谁在弹奏钢琴呢？钢琴响过之后这个人又消失到哪里去了呢？D的父亲以前说过用钢琴奏响秘密的旋律时隐藏的门就会出现……钢琴旁边的墙壁上也挂着肖像画，画上是一个年轻男子坐在钢琴前面，D对这个人完全没有印象。

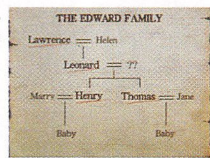
音乐室对面是管家室，房间里书架上有本白色的书，书脊上也有星座符号和英文字母Y，这应该是音乐室书架上的书吧。书架旁边的桌上有一枝铅笔压在备忘录上，旁边的DAS卡信息是："阿修莱，你一直找到这里来我很高兴，阿修莱，我想早点见到你，跟你说关于'Another'和妈妈的事情，我在里面的房间等着你。"备忘录最上面一页的白纸被撕掉了，下面的纸上还残留着字迹，我拿起铅笔涂画有字迹的纸，想看看被撕掉的纸上写过什么，但是笔芯却折断了，幸好在沙发旁边的壁炉里找到一些木炭，用木炭代替铅笔涂画以后可以看到字迹是"比尔要来"，比尔是谁？我们两个都毫无头绪。管家室的复式二层有三个大立柜，左边柜子里放着一封信："亲爱的父亲，我辜负了您的期望，请原谅选择了音乐家这条道路的我，我不辞而别，在世间这种严厉的风气下，我觉得能选择自己想走的路确实很好。我已经娶了妻子，也已经是两个孩子的父亲了，希望有一天我会回到这里与您再次交谈。——莱纳多·爱德华"





中间的柜子里放着一本相当旧的相册，里面很多照片，每张照片下都有日期和一段文字：第一页上是两个男孩子的照片，"1924年7月，在庭院玩耍的两人，亨利少爷和托马斯少爷都健康地成长着，两个人无论干什么都在一起，看起来相处很和睦，亨利少爷总是让着弟弟托马斯少爷，真是个温柔的兄长。"第二页上是两个年轻男子的照片，"1932年8月，运动会上的两人，聪明强壮的亨利少爷和坦率温柔的托马斯少爷，开朗健康的两人周围笑声不断，对两人的成长感到最高兴的是老爷吧。" 第三页上是两张穿着西装的男子照片，"1934年9月，两人的单人照，亨利少爷走上了画家的道路，托马斯少爷以小说家为目标，两人已经成为优秀的成人了，老爷真心希望两人能继承自己的事业。"

右边的柜子里有一本旧记事本和一卷羊皮纸，旁边还有一个木盒。旧羊皮纸上是爱德华家的族谱，小盒子上卡着一枚银色的蜂鸟徽章，下面是拼图，我顺利拼出蜂鸟图案以后拿到了银徽章，记事本的内容是管家的记录：



侯波	GBA的游戏有种质朴的美，有种回到简单、纯真童年的感觉。
读者资料	20岁，男，101100，北京市通州区北关通榆大街56号，兴趣：远足

1916年，得到确切消息莱纳多少爷死于流行病，两名小少爷被老爷抚养，老爷为两位孙子准备了两个新房间，分别命名为“金鸟之间”和“银鸟之间”……

1930年，两人已经成长为身高快赶上我的健康青年了，托马斯少爷和兄长亨利少爷进了同一所大学，聪明强壮的亨利少爷和坦率温柔的托马斯少爷，对两人的成长感到最高兴的应该是老爷吧。继承家业的事情没什么可担心的了……

1936年，亨利少爷结婚了……

1938年，托马斯少爷结婚了……

1940年2月，这天终于来了，亨利少爷和托马斯少爷入伍从军，奋战在最前线的两人没有寄来安慰老爷的信，我只能一直祈祷两位少爷平安无事……

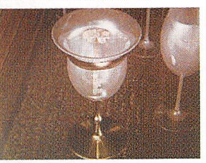
1945年9月，期待已久的日子到来了，两位少爷终于回来了，亨利少爷和托马斯少爷两人回来了，我真是高兴，但是两位少爷在战争上受到的身体和心灵的伤害很严重，疲惫不堪，我祈祷他们能早日恢复……

1946年，老爷写了遗书……

1948年，老爷病逝，根据亨利少爷的指示，把“金鸟之间”和“银鸟之间”作为不打开的房间，钥匙交给了两只鸟……

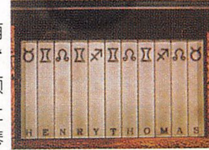
回到玄关，把刚才拿到的银徽章装在大厅中央的小鸟雕塑台座下方的圆孔后，小鸟嘴里的东西掉了下来，是一把双叶形的钥匙，拿到钥匙以后就能打开走廊里有着双叶标志的那道门，进入金鸟之间。书桌上的木质盒子是空的，而D以前看到这个盒子的时候里面还有手枪，枪盒旁边是一些人形玩偶，其中一个拿着鼓，房间里的书架上放着有星座符号和英文字母E的书。复式二层上的酒柜里有些漂亮的玻璃杯，其中一个据说被弗拉妮的父亲称为“金鸟之杯”，这个杯子的玄机在于里面有另一把双叶形的钥匙。





用两把钥匙都打不开金鸟之间对面的门，我灵机一动把两把钥匙翻转后合成一把，居然成功打开了银鸟之间的门，地毯上的一大滩污迹让我很在意，而D的记忆受到刺激又恢复了一部分，那滩污迹其实是他父亲的血，他目睹了父亲中弹后倒在地毯，逃出房间时惊慌失措下碰倒了旁边的鸟笼，而凶手是个穿着黑色西装的男人。房间里的书架上还有一本有着星座符号和英文字母N的白皮书，复式二层的书桌上放着一本旧日记：“爷爷因为哥哥的绘画技术不断提升而感到高兴，人生只有一次，自己的道路要由自己来选择，而我无法以坚强的意志把自己的梦想坚持到最后。虽然管家维尔兹却向爷爷建议让我来继承爱德华商会，但我知道这是不可能的，能继承爷爷事业的人只有哥哥。”

看起来像是谁写的日记，后面的纸被撕破了，拼合日记本旁边散放着的一些纸片后可以看到原来的内容是：“1946年，哥哥变很奇怪，总是看我不顺眼而和我争吵，虽然在战场上受的伤已经痊愈，但是哥哥心灵的伤口却无法愈合，简直就像变了一个人一样，我很担心。”



回到音乐室把所有白皮书按照英文字母“HENRY THOMAS”的顺序排列好，对照书脊上方的星座符号按下钢琴对应的键，书柜向右滑开露出房间里隐藏的门。

第三章 弗拉妮的回忆

隐藏的门后面又是一条走廊，D突然说去绘画室的话一定能见到弗拉妮，而偌大的绘画室中央只有一个孤零零的画架而已，上面有一幅微笑着的卷发女孩的肖像，她就是弗拉妮。“刚才的走廊是我第一次见到弗拉妮的地方，弗拉妮非常热情的跟我打招呼，而我却觉得害羞而低着头。那时弗拉妮突然牵着我的手把我带到这个房间来，然后缠着爸爸让他给我画像，于是我们就去庭院里和小狗一起玩……”D无限怀念地说着这些回忆，听他说起这些让我有种不可思议的感觉，D是和弗拉妮同一个时代的人，而57年后的今天却和我成为了朋友。“我想起来了，画这幅画的人是弗拉妮的爸爸，也就是亨利伯伯……”D的这句话让我十分惊讶，弗拉妮的父亲是亨利——爱德华家的人，那么D与父亲又和爱德华家有怎样的关系呢？

绘画室的工具箱里有不少东西，角落的小桌子上有一幅长发女孩子的素描，画纸还很新，旁边的DAS卡信息是：“阿修莱，你一直找到这个房间里来我很高兴，阿修莱，请继续来找我，我在里面的研究室等着你，希望能早点见到你。”画上的签名是理查德，这是爸爸的画，大概是他根据想象画出了我的样子，可我并不是长发，也没有画上的女孩子看起来这么温柔，爸爸如果认不出我怎么办？

绘画室斜对面是亨利夫妇的房间，沙发前的小茶几上放着一个酒瓶，里面塞了什么东西，但是却打不开，酒瓶旁边立着一张三口之家的全家福。床头柜上有一排四个拿着乐器的白色人偶，我从金鸟之间拿来那个持鼓的人偶放在空缺的位置上，看起来很合适，D说这个东西其实是一个八音盒，旋转发

陈伟杰	好不容易拿到的奖品却又被偷了，郁闷啊！希望广大掌机迷们不要碰到我这样的情况。
读者资料	17岁，男，226015，江苏省南通市小海镇营房头村36组，兴趣：玩游戏、看PG

条的话就能听到这些乐器的声音。发条？可是我没有看到哪里有发条啊。从绘画室的工具箱里拿来锤子敲碎酒瓶得到金鸟之钥匙和一张纸条，纸上的留言是："这是一封向你告别的信，敬爱的祖父去世后，你最爱的弟弟托马斯也难忍悲痛自杀了，我知道这对你来说很难过。但那以后你简直就像变了一个人一样，终日酗酒，仿佛在害怕什么，甚至还突然对我和弗拉妮举刀相向……我偷偷把屋子里的小刀都扔掉了。亨利，我已经不了解你的心了，我要带弗拉妮离开这个岛，但是不要忘记我永远深爱着你。——玛莉"写下这封信的人应该是弗拉妮的母亲吧。





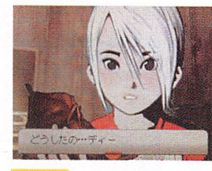
绘画室旁边是弗拉妮的房间，门口的角落有个可爱的置物柜，上面放着一个旧泰迪熊，我回想起三岁生日的那个晚上，桌上放着插着蜡烛的蛋糕和系着红色丝带的泰迪熊，我还记得有人对我说："阿修莱，这是爸爸给你的礼物哦！"房间里的粉红色的床上放着已经褪色的粉红丝带，这是弗拉妮用过的丝带吧，D说弗拉妮虽然很温柔但是有点任性，虽然经常笑但其实是个爱哭鬼，而且和我一样非常寂寞……旁边的桌上有一本版画，第一页画的是一个女孩和一个男孩玩耍，第二页上只有一个哭泣的女孩，而这页的左边是空的，D断言这是还没有完成的版画。我从桌子左边的小书架下层的盒子里找到两枚刻章，用力盖在第二页上完成了这页版画，这回看到的是一个神情可怕的没有右手的男人。"这个人一定是弗拉妮的爸爸，弗拉妮的爸爸是没有右手的。"D很肯定地告诉我，走到门口的时候D突然想起来弗拉妮对他父亲的称呼是"托马斯叔叔"，那么D也是爱德华家的人了。





走廊尽头只有两盏插着蜡烛的灯挂在墙上，房间只有这么多了吗？D却说觉得前面应该还有房间。我们进了靠近走廊尽头的书房，里面一排落地书架上沿依次有"CHEDAIGBF"字样，小桌子上图案奇特的相框引起了我的注意，把相框两边的图案重叠在一起后可以看出发条在书里，而提示是F3。从书架上标有F字母的第三排最大一本书里找到发条后，再次回到亨利夫妇的房间，给八音盒装上发条，旋转发条后按下人偶下方的按钮就能听到乐器合奏的声音了。"弗拉妮说过，奏响天使的乐器就能打开秘密的门……"D的这句话让我确定这个八音盒一定有什么秘密，书房的壁炉上方挂着的画里三个天使手持的乐器是笛子、鼓、喇叭。再次给八音盒上好发条后按下对应的按钮，然后听到什么东西移动的声音，书房里的壁炉转了九十度，露出一个隐藏的小房间。

隐藏房间里地上的木箱后有一个棒球的球，上方的架子上放着一个箱子，但是我够不到，就用刚才找到的球打中箱子让它掉下来，奇怪的是箱子里面只装着一只鞋。D说这是他的鞋，是来这里之前父亲买给他的，还说只要再忍耐一下，以后不管什么东西都可以买给D。楼梯旁边的箱子上放着两张旧照片和一盒火柴，一张是弗拉妮站在走廊尽头的墙壁前的照片，另一张是以相同角度拍下的，那堵墙却不见了，能看到管家维尔兹站在一张很大的餐桌旁。仔细对比两张照片以后我发现了其中的蹊跷，用火柴按照第二张照片上的样子点燃相应的蜡烛就打开了隐藏的门。





第四章 与爸爸的重逢

从隐藏的门进入餐厅，有种什么东西燃烧过的气味飘荡在空气中，桌子上的旧报纸有11年前事件的新闻，日期是2月26日："女性科学家神秘死亡！25日深夜，在MJ研究所工作的小夜子·罗宾兹博士（28岁）在自己家因胸部中弹而身亡，在现场的小夜子之女阿修莱（3岁）因为藏在衣柜里得以幸存。遗体的第一发现者是死者的丈夫理查德·罗宾兹博士（30岁），警方根据现场情况认为理查德有很大嫌疑，详情有待进一步调查。"妈妈是被杀害的！我回想起三岁生日那天晚上，我和妈妈在等爸爸回来，然后有人进来了，那个人说："把another给我！"，而妈妈……

"阿修莱……你怎么了？"D关切地问我。

"我不知道该怎么办，我想起以前的事情，我和D一样看到了妈妈死去的那一幕。刚才的报纸上写着妈妈是被杀害的，凶手可能是爸爸……我不是为了想知道这种事情才来这里的！已经够了！我想回去……"我无力地坐在餐桌旁边的椅子上。

"阿修莱，你来这里是为了见爸爸，但你还没有见到他，他还在等你，不要忘记你来时的心情。如果见到爸爸的话，就能知道关于你妈妈的所有事情。阿修莱，虽然知道真相会觉得害怕，但那未必是什么坏事……"

"走吧，D！"我擦干眼泪，努力露出微笑，在

汤烽烽	学习归学习，游戏归游戏，它们间并不存在不可调解的矛盾。玩游戏并不意味着读不好书。所以：享受学习，享受游戏，享受生活！
读者资料	18岁，男，313300，浙江省安吉县安吉高级中学高一13班，兴趣：学习、天体观测、游戏

心里默默地说，“谢谢你，D。”

餐厅里的焦味是从壁炉里传来的，里面有纸张被焚烧的残迹，纸上被烧掉的那部分文字已经看不到了，剩余的文字是：“这样就可能创造出虚假的记忆……使用another创造记忆……但是使用……”这是关于Another的论文，壁炉上方两个男孩子的肖像画让我的视线驻留片刻，然后我们从右边的门进入了谈话室。

吧台上的收音机发出了很大的噪音，我调整旋钮后收音机里传来柔和的音乐，D说这首曲子是《苍月之奇迹》，是很久以前的流行曲，他的父亲很喜欢这首曲子。突然有人推门进来，我和他对视片刻，这个金发高个子的男人莫非就是爸爸？我们慢慢走近，他抱我入怀，说：“这不是阿修莱吗？我是理查德，我等你很久了，你终于到了这里，看到你我真是太高兴了。”



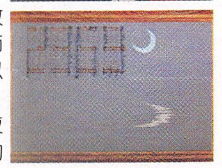


虽然与爸爸的重逢让我很高兴，但我担心杰茜卡，爸爸说他会去找她。犹豫了好久，我终于问爸爸为什么要向妈妈开枪，爸爸说他不是犯人，还问我记不记得那天的事情，他说失去妈妈的时候他痛不欲生。看着爸爸沉痛的表情，我毫不犹豫的相信他，我们刚提起Another的事情时，外面的响声打断了我们的对话，爸爸留下我，自己一个人出去查看情况。刚才的重逢让我脑子里乱乱的，有种不可思议的感觉，爸爸抱着我的时候，我闻到了香烟的味道，我见到了爸爸……

谈话室的小桌子上有印有“B·E”的字样打火机，从另一道门走出去是空荡荡的走廊，通过走廊进到厨房，我发现洗手台旁边扔着的新手帕沾有血迹。厨房通往仓库的门被绳子紧紧的绑住，D和我都听到里面似乎有声音，用在火炉里找到的生锈小刀割断绳子进入仓库后，我居然看到了昏迷的杰茜卡！唤醒杰茜卡之后我把眼镜递给了她，她说自己被爸爸以前的同事比尔·爱德华袭击，被麻醉并被关在这里，还要我快去告诉爸爸比尔在这里的事情，一定不能让比尔得到Another。虽然我担心杰茜卡，但是她说等自己清醒以后就会跟上来的。



仓库里的箱子上放着一幅很大的画，上面落满灰尘，吹去灰尘以后是一幅海湾风景画，而走廊上还有一幅月夜海湾风景画，走廊尽头的门上仍然有密码锁，把两幅画的照片重叠后得到密码2369，爸爸说的研究室一定在里面。



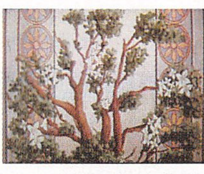
第五章 Second·Another

我和D又进入一条走廊，走廊尽头的门紧锁，旁边房间里的壁炉上方挂着三个人的肖像画，这幅画刺激了D的记忆，他回忆起肖像画上中间的老人是他的曾祖父，穿白西装的人是他的父亲托马斯，穿黑西装的人是亨利。D的父亲带着他到曾祖父躺着的床前时，老人慢慢睁开眼睛露出有点悲伤的笑容，D的父亲握着老人的手抽泣，那是D第一次看到父亲哭。沙发前面的茶几上放着东西看上去就像一个圆桶，D告诉我那是走马灯，用手在外侧转动，从缝隙向里看会见到很有趣的东西，可是照做之后却什么都没有看到，D才想起来如果里面不放画着画的卷纸就什么都看不到。从绘画室的工具箱里拿来卷纸装好以后，我再次转动走马灯，这次看到的是小鸟在开着白花的枝头嬉戏，真是很有趣。红色书桌抽屉上有金鸟图案，用金鸟之钥匙打开锁住的抽屉，里面是洛伦斯·爱德华的日记：



1948年5月，我自知死期将至，在自己还能持笔的时候，把萦绕于心中的事情全部写了下来。事情从32年前的那天开始，我第一次亲手抱着亨利和托马斯的那天，收到反抗我的生活方式而离家出走的爱子莱纳多寄来的和解信的那天。莱纳多的死讯让我深陷悲痛与后悔之中，而出现在我面前的两个孩子正是亨利与托马斯，我永远也忘不了那天他们天真无邪的笑脸。我决定亲手把亨利与托马斯抚养成人，我比任何人都爱他们，我祈祷他们能有幸福的人生，这就是我生存的意义和精神支柱。亨利和托马斯就像是我的两只幸福的小鸟，两人如我所愿彼此关爱地健康成长……他们像莱纳多一样按照自己的意志选择了道路，亨利成为了画家，而托马斯以小说家为目标，从此离巢的小鸟渐渐远去，我独自一人留在这座豪宅里继续祈祷他们的人生能有更多幸福……但是两人好不容易开始走上各自道路的时候，我的愿望被世界大战无情的打碎，两名爱孙被送往战斗最激烈的前线，我为他们留下的爱德华家的金块也被不可饶恕的军队没收。我祈祷战争结束后爱孙亨利和托马斯能平安回来，但是当战后他们回到我身边时，我的两只幸福的小鸟受伤了，失去了翅膀。亨利失去了持画笔的右手，而托马斯失去了信任别人的心，我用苍老的手抱住伤痕累累疲惫不堪的两名爱孙，不禁老泪纵横，就像我32年前第一次抱着他们那样，我祈祷他们身心的创伤能早日痊愈……可是从那时到现在的每一天，我做的事情都是正确的吗？我的心里和得知莱纳多的死讯时一样充满悲痛和悔恨，而现在，这种心情已经消失了，天真无邪的笑脸已经

再也找不到了。



我在洛伦斯的床头柜的抽屉里找到了一封用红色的蜡封口的信，里面是洛伦斯的亲笔遗书："我死后全部财产归亨利·爱德华所有。" 床右侧的壁画和走马灯里看到的一样，按照我看到小鸟落在枝头的顺序触碰白花，壁画上突然出现机关，按下按钮后密室的门就打开了。

密室里有个人昏倒在地上，一定是比尔！我想糖果对昏倒的人应该很有用，于是把他叫醒后把糖果给了他，他却给我一块巧克力。看到他的脸色不再苍白，我开始盘问他的身份，可是这个人却不承认自己是比尔，难道他不是为了得到Another而袭击杰茜卡的吗？这个金发高个子的男人说自己的名字是理查德·罗宾兹，我隐约想起妈妈去世的那天晚上，我看到他在浑身是血的妈妈身边，他一定跟那天晚上的事情有什么关系！争执中这个自称是我父亲的人突然夺门而出，D告诉我他曾经见过这个男人到墓园。房间角落的铁箱上有一封打印的信，内容是："我死后全部财产归托马斯·爱德华所有。——洛伦斯·爱德华"铁箱旁边的保险柜里只有一本旧帐本，另一边桌上的打字机上有一封信：





给弗拉妮，我正在打一封无法亲手交给你的信，想来想去我还是决定追随托马斯而去。弗拉妮，我只把事情的真相告诉你一个人，告诉你作为父亲的我考虑了什么，想起了什么，做了什么，本来应该早告诉你的，但是现在已经不可能实现了。弗拉妮，你妈妈以为我为了独占爷爷的财产而杀了托马斯，但事实不是这样……爷爷病危的时候，托马斯带着他的儿子达尼埃尔来到了这座久别的房屋里，数日后爷爷病逝的那天晚上发生了出乎意料的事情。那天晚上托马斯把我叫到银鸟之间对我说："哥哥你已经够了吧，爷爷把因为战争而失去右手的你叫来这里，为了使哥哥作为画家再次崛起而花费心思和财力，哥哥对爷爷来说是寄予了全部期待的重要的人。你可以用左手持笔来代替失去的右手继续画画，所以哥哥你应该够了吧，这次轮到我回归自己的道路了。"托马斯从口袋里拿出一个信封，一边让我看一边说："哥哥，这是爷爷的遗书，里面写了遗产继承人的名字，明天哥哥在大家面前打开它的话，就会爆出兄弟争夺遗产的丑闻，你也不想这样吧。我知道你是为弟弟着想的善良的人……"听了这些话我马上明白了托马斯的意图，他想一个人继承爷爷的全部遗产……弗拉妮，那个时候的托马斯——你最喜欢的达尼埃尔的爸爸什么都不知道，爷爷的房子以及财产都没了……我把这些告诉了托马斯，但是他却不相信，反而去金鸟之间取来了那把枪对着我，然后……弗拉妮，那个时候发生了出乎意料的事，我造成了无法挽回的后果，而目睹了这一切的达尼埃尔……为什么事情会变成这样，我也说不清楚。弗拉妮，我不能让你幸福，请原谅我。——亨利

这封信里提到的"达尼埃尔"就是D吧，可是关于这封信里记述的事情，他却什么都不记得，什么也想不起来了。走出洛伦斯的房间后，我们发现走廊尽头原本紧闭的门已经开了，这里跟之前看到的房间都不一样，D告诉我这里是中庭，那么前面一定是通向研究室的入口了，门玻璃上的字迹5819831220是开启密码，输入密码就打开了研究室的门。研究室里一个人都没有，左边的一排文件柜下面的抽屉的文件内容是Another最终启动方式追加事项："Another的启动方式由启动密码决定，启动密码设置为双重密码，密码保存在DAS卡中，第一密码启动First·Another，第二密码启动Second·Another。"对面书架上放着一只泰迪熊，旁边照片上最左边的金发男子很像在密室里见到的人，旁边是妈妈小夜子，妈妈旁边的是杰茜卡，最右边的男子很像在谈话室遇到的人。



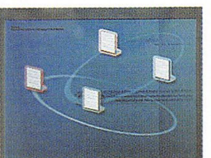


研究室桌上有张照片，照片上的人是妈妈和我……还有把我从黑暗中解救出来的人，这个人是爸爸，原来我在密室里遇到的人才是真正的爸爸！我碰到妈妈的照片时相框下方突然弹出一枚白色的DAS卡片，卡片信息："编号991，密码ASH853LEY，First·Another启动密码容纳卡，设置在DAS中时生成启动图标。"碰触旁边电脑显示器上的四个图标可以查看爸爸写下的记录。

红色图标的信息：必须要注意的事项，不能过量食用巧克力，见阿修莱之前必须刮胡子和刷牙。

黄色图标的信息：小夜子，Another终于完成了，所有密码也设置完毕，然后只要等阿修莱带着DAS来到这里就能真正启动Another。小夜子，我和你由于Another而相识，你是一个出色的研究者，我们一起进行被列为国家机密的记忆研究，在这个过程中确立了创造虚假记忆的装置Another的开发理论。我们互相竞争的同时也爱上了对方，决定共同生活，当我们完成Another理论的时候，你有了我们爱情的结晶阿修莱，我们成为了爸爸妈妈。阿修莱出生时刻的情景我至今历历在目，你抱着她微笑着说："理查德，为了这个孩子，我们不能再进





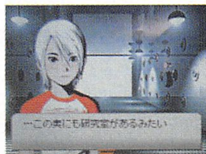
行Another的研究了……”当时你已经察觉到我们的Another被研究所的上级滥用，所以我们擅自封存了Another的论文，把论文放入保险柜藏在家里，然后提出了Another理论出现重大错误的假报告书要求中断研究，那时你辞去了研究所的工作，决心以阿修莱的母亲的身份继续生活。但是11年前的那个夜晚发生了事故，你在我的怀中停止了呼吸，小夜子，失去你的时候我痛不欲生，而经过这么久的时间，直到我们的Another完成的现在，这种感觉也没有消失……小夜子，如果能再次见到阿修莱，我应该从何说起呢？阿修莱会原谅我至今的随性而为吗？还有11年前没能送给她的那件礼物，现在还能给她吗？

蓝色图标的信息：DAS相关追加事项，关于使用DAS令记忆再现的可能，第一密码容纳于白卡，第二密码容纳于红卡，追加密码SAY919OKO。

绿色图标的信息：Another完成。比尔，托你的福Another终于完成了，你是我独一无二的密友，也是这项研究的理解者。11年前小夜子去世后我抱着幸存的阿修莱，以为自己无法从这场重创中再次站起来，那时你的话给了我继续活下去的理由：“理查德，继续研究完成Another吧，用你的手来完成小夜子以生命守护的研究吧，她一定也希望你这么做的。”我听了这些话后默不做声，你说服我把阿修莱交给杰茜卡，带着论文来到这个岛上。为了参与这项研究你开出的条件是在Another完成之前必须断绝一切与外部的接触，我用你提供的这些器材继续着研究和开发，而今天Another终于完成了。比尔，我等你，我们一起启动Another，然后……11年前的那天我没有说出来的那件事，这次我会告诉你。

原来刚才的泰迪熊是爸爸11年前没能送给我的礼物，我抱起泰迪熊时D突然说小熊背后有点怪怪的。泰迪熊的背后破了，塞在里面的是一枚红色的DAS卡，卡片信息：“编号992，密码SAY919OKO，Second · Another启动密码容纳卡，设置在DAS中时生成启动图标。”

走进自动门后，输入密码ASH853LEYSAY919OKO打开下一道门，爸爸已经在里面等着我了，他身后的银白色机器就是Another。我在与爸爸的交谈中





得知爸爸完成Another后比尔来过这里，而爸爸醒来时发现自己身处密室中。他现在因为自己的记忆而感到痛苦，所以他希望我能确认他现在的记忆是不是真实的。虽然我不明白爸爸妈妈为什么要研究Another这种能制造虚假记忆的东西，但他们是为了帮助那些经历过事故或战争的人摆脱那些记忆，并认为Another对治疗人们的心灵创伤是非常有用的。

我到底应该怎么办才好，D给了迷茫的我一些鼓励，我想要知道真相，我相信杀害妈妈的人绝对不会是爸爸，我决定要自己亲手确认爸爸的记忆。Another的控制面板中央凹陷部分的尺寸看起来刚好是DAS的大小，我把DAS放进去。先使用白色DAS卡启动First · Another再现爸爸现在的记忆，我看到的是爸爸向妈妈开枪。再使用红色DAS卡启动Second · Another再现爸爸真实的记忆，我看到的是爸爸回来的时候妈妈还活着，她在爸爸的怀里停止了呼吸……真相大白，我和爸爸紧紧拥抱在一起，阔别11年的重逢，我终于不再是自己孤单一人了。扬声器里突然传来比尔的声音，他说在洞窟里等着爸爸，他要好好谈谈，虽然爸爸让我在这里等他，但是我坚决要跟他一起去，因为我再也不想离开爸爸了。





第六章 右手的记忆

我把DAS放在研究室没有带出来，不过爸爸说不要紧，那台DAS只有我能使用。从研究室到洞窟的路上我一直在和爸爸聊天，我有很多话想说。爸爸告诉我，他和比尔和还有妈妈以前在同一个研究所工作，他们是彼此信赖的至交，不管心里有什么事情都会告诉对方，但是这么想的说不定只有爸爸自己而已。爸爸很喜欢吃巧克力，经常会因为吃太多而被妈妈责备，说到这里他露出像做错事的孩子一样的表情，我也一样喜欢吃巧克力，也常吃太多被杰茜卡责备。爸爸说比尔曾经是杰茜卡最重要朋友，可是他为什么会袭击杰茜卡，对曾经的朋友做这种事情实在是太过分了。我小心翼翼地问爸爸有没有看到过幽灵，当他知道我遇到过幽灵的时候，说了一句“了不起啊”，我和D相视一笑。

走入洞窟后我不由惊叹，没想到房子下面居然会有这样的洞窟，爸爸说这座岛上有好几座被开采的矿山，这个洞窟也是其中一个。D突然说他曾经到过这里，当时亨利在追赶他，所以他通过中庭的通道一直逃到这里，他当时非常害怕，



王政伟	对于我们年轻人来说，喜欢游戏是很正常，但一定要能正确地把握。
读者资料	21岁，男，266061，山东省青岛科技大学（东部校区）中德科技学院，兴趣：游戏、体育

也很悲伤，一直不停地跑着，觉得胸口越来越难受，然后摔了一跤，想起被杀死的父亲时他大声哭了起来。爸爸突然打断了我们的对话，看不到D的他以为我在自言自语，自责地说都是因为他让我这么寂寞，虽然爸爸误会了，不过我没办法跟他解释。

爸爸说我的声音很像妈妈，说我小时候总是跟在妈妈身边转来转去，看不到妈妈就会放声大哭起来，说到这里他笑了起来。爸爸说我两岁的时候，有一天我们两个人看家，我又因为看不到妈妈而大哭起来，怎么都不肯停，但是当爸爸把我抱着举起来的时候，我就望着爸爸笑个不停。爸爸想看我笑就一直举着我，最后妈妈回来的时候爸爸累得都快哭了。听到这段往事我也笑了起来，原来我小时候这么爱哭，不过爸爸却说我是世界上笑容最可爱的女孩子。

我们在地上发现一只鞋，这是D的另一只鞋，D再次回想起当日的情景，他因为摔跤而哭过以后就把鞋子脱掉，用手提着鞋子向洞窟的深处走去，但是亨利追了上来，D因为受惊把鞋子掉在这里。说完以后他努力思索在银鸟之间看到的情景：

“哥哥，你应该够了吧，把祖父的财产全都给我吧。”“托马斯，祖父已经没有什么财产了。”“不可能，一定是你想独吞财产，如果你不把遗书换掉的话，那就只能这么做了……哥哥你因为祖父去世而伤心过度，用这把枪自杀。哈哈哈！哥哥你不敢对我开枪吧，你就是因为在战场上都不对敌人开枪，所以才失去了右手！”“托马斯！”“啊……你干什么！哥哥！为什么……”“托马斯，为什么非要做到这种地步，只是为了想要钱而已，为什么会变成这种人……”亨利一边说一边从D的父亲手上抢过枪，然后就……

爸爸在这里进行研究的期间对爱德华家进行了一些调查，他在来岛上以前在曼哈顿的小画廊里看到过亨利的画，那是画着小男孩和小女孩的非常漂亮的水彩画，爸爸很喜欢那幅画，可惜没足够的钱买下来，不过为了看画经常去画廊。爸爸听画廊的主人说起过亨利的事情：亨利在第二次世界大战中失去了持笔的右手，曾经一度放弃绘画之路，在他本人的不懈努力和家人的鼓励下，失去的右手的记忆在残留的左手上苏醒了，最终创造了这样的奇迹，那是他重返画坛之后的作品，但是复出不久后他不知什么原因自杀了，只留下了少量的作品……所以爸爸看到亨利留在打字机上的遗书时很惊讶。

我们在洞窟的深处见到了比尔，我指责他冒充爸爸来骗我，还对杰西卡做了那么过分的事情，但是他却轻描淡写地说：“理查德和杰西卡现在已经不再是我的朋友了。阿修莱，大人的人际关系很复杂……就算曾经是朋友，但是当心远离后也会憎恶起来。我本不想伤害杰西卡，可是对你爸爸来说她是个障碍。阿修莱，你爸爸为了满足自己的研究欲望，接受别人的资金援助成功开发了Another，但是用别人的钱完成的Another机能的一部分却是私人所有，启动Second · Another需要你的指纹信息。阿修莱，你爸爸才是过分的家伙，一边说和我是朋友，却一边做出这种背叛的事情，所以我不认为你爸爸是我的朋友。”



“你知道杀害妈妈的犯人是谁吗？”我向比尔提问。

“杀害你妈妈的犯人到现在还没有被捉拿归案，警方当时并没有找到目击者和证据，但是有人目击了犯人……阿修莱，那个目击者就是你。”

“比尔，别说了，我不希望阿修莱回忆起悲惨的事情。11年前小夜子去世的那天，阿修莱由于受到刺激而失去了那时的记忆。我瞒着你开发Second · Another的目的是想再现阿修莱的记忆，追查出犯人，然后再用First · Another创建虚假的记忆来代替，为她消除这悲惨的记忆。”

“理查德，你是世界第一大笨蛋，空有开发Another的头脑，却不懂得Another的正确使用方法，这种能自由操纵人类记忆机械，是为了创造自己意识中的那个世界而开发的。Another是属于我的，使用方式由我来决定，难道你不认为我应该拿回我的钱吗？理查德，你的研究成果是属于我的。”

“比尔，你不是说过吗？Another是对未来很有用的东西，我相信你所以才在这里继续开发Another。”

“理查德，你说的还真好听，你承受不了小夜子被杀的打击，所以才离弃阿修莱而听了我的话吧？这11年难道不是你自私的为自己而度过的吗？你只是为了享受研究的乐趣吧？你就是这种人，所以我才利用你，完成了Another以后，理查德你已经没有任何用途了。”

“比尔，我绝不让你这样错误的使用Another！”爸爸冲上去抓住了比尔的衣服，比尔却突然拿出手枪对准爸爸：“不许动，理查德！阿修莱，好不容易能遇到你，但是你就要跟爸爸告别了。”



“不！我还没有跟爸爸说犯人是谁，你说我是见过犯人的唯一目击者，所以即使不用Another我也能想起来……”

“阿修莱，为了你，我就把扣动扳机的时间再稍稍延后一些吧。你仔细回想一下你妈妈被杀害的那天晚上，你和妈妈在一起的时候发生了什么事情？”

“那天晚上我和妈妈两个人一起等爸爸，但是突然听到了谁的脚步声，我注意到有人进了家里，

苏婷	时代在变，好东西也在变，唯一不变的是好玩的游戏和干瘪的钱袋。
读者资料	20岁，女，430074，湖北省武汉中南民族大学外语系02级3班，兴趣：游戏、电影、钓鱼

妈妈叫我不要出声，打开衣柜让我藏在里面……”

“阿修莱，你用Another再现了理查德的记忆？”比尔打断了我。

“是的，用白色DAS卡再现了现在的记忆，用红色DAS卡再现了真实的记忆……”

“阿修莱，如果你爸爸是在骗你，如果用白色DAS卡才能再现真实的记忆，你要怎么办？如果你想起的犯人就是你爸爸的话，你会怎么办？快想起那天晚上你爸爸做的事吧，你藏在衣柜里面以后发生了什么事？”

“我听到妈妈的声音，她说‘我绝不会把Another交给你’。”

“理查德，很快就要到终点了，你想知道的事情很快就会真相大白了，而当你知道真相的时候就是你的死期……阿修莱，仔细回想，这里是最重要的部分，你听到妈妈的声音以后又发生了什么事？”

“我听到了枪声，第一次听到那种声音的我非常害怕，然后我从衣柜的缝往外看，我看到了向妈妈开枪的人，我看到了那个人……就是你！”我回忆起的事情真相让爸爸非常惊讶，他质问比尔为什么要做这种事情。

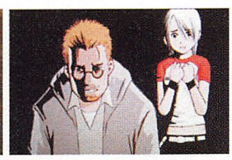




“因为小夜子背叛了我们，理查德，你还不知道吧，小夜子是我们的人。Another是研究所里秘密进行的工程，我和小夜子是推进员，而你是被我们选中的研究员，但是正当工程进展顺利时小夜子却背叛了我们，她和你一起把封存的Another论文藏在了家里。那天晚上我去向小夜子做最后通告，让她交出论文然后回到我们中来……但是小夜子却拒绝交出论文，也拒绝继续推进我们的工程，所以我向她……开了枪。”说到这里，比尔打算扣动扳机，而D却突然挡在他面前：“住手吧，弗拉妮会难过的……”比尔惊慌失措，他脚下一滑向断崖摔了下去，爸爸伸手抓住了他的手，但是比尔的手缓缓的滑了出来，最终掉下断崖。

虽然比尔做了坏事，但是亲眼目睹他的死仍然让我非常难过，心里觉得很痛，我到底应该怎么做呢？我要跟爸爸说什么才好呢？我不知道……过了很久我才开口：“爸爸，11年前你没有说出来的事情到底是什么？你觉得比尔是犯人吗？”





“不，我从来没有怀疑过他……11年前，你妈妈的葬礼结束后，我偶然看到比尔一个人捧着白色的花束站在你妈妈的墓碑前，他站了很久很久，我看到他的表情是失去最爱的人、满怀悲痛的样子……11年前我没有告诉比尔的事情，是想问他是不是爱着你妈妈……对不起，对你说了这种事情，我去接杰西卡，过了这座桥就到了海湾，我很快就会回来，在那里等我们吧。”

走在连接两道断崖的木桥上时，D突然叫住了我：“阿修莱，我想起来了，看到刚才的情景我想起了死去时候的事。我为了逃开亨利伯伯一直跑到这里，但是他一直在后面追，还喊着‘达尼埃尔，别跑！你的心脏……’。我很害怕，一直向这断崖跑去，停下来时觉得胸口非常难受。‘达尼埃尔，太危险了！来我这里！’伯伯喊出这句话的时候，我的身体已经从断崖上掉下去了……我最后看到的景象，是亨利伯伯为了救我而伸出的手……”

终章 苍月之奇迹



过桥之后走出洞窟就能看到海湾了，我听到船长呼唤我的声音，他说找了我好久，在树林深处看到被打开的门后，船长从海上绕到了小岛另一面，果然在这里看到了我，令我惊讶的是船长居然能看到D，问我D是不是我的朋友，而D露出惊喜的表情后就远远地走开了。爸爸和杰西卡也从洞窟里出来，我们三个人终于在一起了，以后我再也不要和他们两人分开。

开船前，我找到了独自在沙滩上的D，他笑的很开心，说很感谢我帮他找回了全部的记忆，现在他要去天国了，在碰触过D的右手之后，他消失在我眼前。

“阿修莱你看，月亮很漂亮，你名字里的蜜兹琪在你妈妈出生的日本是美丽的月亮的意思，晚上我经常一个人站在海湾眺望苍月，思念着你和小夜子。”我握住了爸爸的手，他的手很温暖，月色下我竟隐约看到了温柔的妈妈，这是奇迹吧。



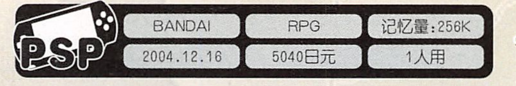
虽然发生了很多事，虽然有过很多感情，能见到爸爸真是太好了，我一定不会忘记今天发生的事情，就算变成了大人，就算发生再多事情，也一定会记得今天——我13岁的最后一天。



苗壮	KOEI对三国无双ADVANCE的用心和投入非常明显，PSP版所没有的语音竟在这小小的128M的卡带中实现，历史事件和道具
读者资料	的加入提升了游戏的耐玩度，最可惜的是人数过少。 20岁，男，300150，天津市河北区五韦场盛宇里9号楼53门501室



英雄传说～卡卡布三部曲之白魔女



——剧情攻略——

第六章 运行的预言

—— 贝拉卡 ——

武器屋 （货币兑换率1G：5P）

道具名称	价格	作用效果
达人の剑	7500P	ATT+108
板金の铠	3000P	DEF+36
钢铁のナックル	3200P	ATT+64
大型の盾	1000P	DEF+7
魔道师の杖	1700P	ATT+20、MAT+37
身かわしのローブ	1800P	DEF+23、MDE+10、AVO+15
武道着	2500P	DEF+36
ガントレット	1300P	DEF+15
キュアの秘药	50P	HP小回复
リキュアの秘药	100P	HP中回复
气付け药	100P	苏醒药

从望沙关所往西走即是干枯的沙漠(渴きの砂漠)，这一带魔兽众多。继续往北行就可以到达奇德奈的贝拉卡(バラカ)。才刚到达这里就看见一个貌似女子的身影从对面的房子内跑出，并与杰立欧和克莉丝擦身而过。随后惊天动地的爆炸从那所房子里发出，杰立欧和克莉丝也因爆炸所造成的冲击失去了知觉，醒来后却发现两人已身处大牢。原来两人被士兵误认为引爆房子的罪犯关押起来，克莉丝更被当成是沙漠黑豹(砂漠の黑豹)而被一个名叫康达塔(カンダタ)的大叔带去见奇德奈的掌权者豪商乌路其特(ウルギット)处问罪。



待士兵走后，杰立欧在与对面牢房内自称是格斗王的武道家巴雷特(バダット)谈话中了解到他也是因为偶然经过发生爆炸的房子而被当成是罪犯关了起来。同时也得知沙漠黑豹是这附近一带远近闻名的侠盗，专门对付那些积累了不义之财的奸商们，并且每次行动前都会发出通告。此外蒙受不白之冤的杰立欧正身处斗技场的地下，而贝拉卡的规矩是让囚犯互相争斗供那些富人取乐，而最后胜出的囚犯将获得自由。为了尽快营救克莉丝，杰立欧和这位新认识的朋友巴雷特约定要上演一出好戏在搏斗时趁机逃走。于是当士兵来时两人装作看对方不顺眼互相破口大骂。然而不久士兵又押来两个新的罪犯，打乱了杰立欧和巴雷特的计划，两人只好见机行事……

第一场比赛开始后巴雷特轻松几拳就把对方给打发去医院了。第二场轮到杰立欧时，遇到多凶猛的魔兽也不会畏惧的巡礼者却因为从没和其他人类交手的经验反而开始紧张起来。事实证明谜之旅行者杰立欧才是最棒的，对方根本连杰立欧的影子都没摸到就被摆平在地。第三场比赛正

龙俊华	游戏给了我一双朦胧的眼睛，我用它看见了清晰的快乐！
读者资料	18岁，男，215228，江苏省吴江市盛泽镇艺龙商区113号，兴趣：电玩、网球



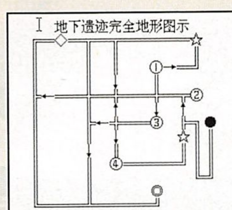
是由杰立欧对巴雷特，两人一边假装战斗一边寻找逃走的方法，发现唯一北方的出口也被士兵把守。后来在一个神秘女子的帮助下士兵被击昏，两人趁机逃离斗技场，并随这名神秘女子一起躲到她的家中。这个自称纳吉(ナジェ)的美丽女子告诉杰立欧，克莉丝很可能被康达塔带到临近的城市吉德纳鲁(ギドネル)的豪商乌路其特那里。得知事情经过后的巴雷特也热心地表示愿意协助救人。按照纳吉的建议，两人一起蒙起面孔先在城内打听情报。

首先探查的是纳吉家右边道具屋的玛瑞(マーレ)，必须从她旁边和她交谈才能得知她的主人康达塔确实押送了一个女子前往吉德纳鲁。旁边被炸毁的房子内还能见到沙漠黑豹所发的通告。之后在与右上角房子内的罗苟(ロガル)老伯的谈话中了解到奇德奈这个国家一直被豪商乌路其特统治着，而他就居住在吉德纳鲁最大的房子内，独占着这个国家的财富。贝拉卡北方斗技场右边的小孩塔路沙(タルサ)告知杰立欧康达塔已经出城了。最后与最北边出口处的士兵交谈，了解到所有出口现在都被封锁禁止通行。看来唯有回去找纳吉看看有什么办法出城了。回到贝拉卡左下角的纳吉家，在她的美貌帮忙下杰立欧和巴雷特得以顺利出城。

—— 遗迹 ——



离开贝拉卡后再走一段干枯的沙漠，就可以来到古代民族所留下的遗迹。在穿过遗迹地下的迷宫途中，杰立欧留意到这里左上角的壁画和右上角黑龙白龙缠绕的龙形雕像，据巴雷特介绍古



代民族信仰龙为图腾。在这个遗迹的迷宫中可找到四个宝箱，其中古代の剑虽然攻击力强劲，但是由于其笨重导致装备者闪避能力大幅度下降，因此还是另外一把即加攻又加防的蜘蛛剑スパイダーナイフ比较好用；第三个宝箱中的阳炎の铠更是目前还买不到的强力铠甲。穿过遗迹后的干枯的沙漠上会有新的强大魔兽登场，推荐玩家在此好好练练等级。

—— 吉德纳鲁 ——

武器屋　(货币兑换率1G：5P)

道具名称	价格	作用效果
真空の剑	10000P	ATT+110
钢铁のナックル	3200P	ATT+64
板金の铠	3000P	DEF+36
武道着	2500P	DEF+36
忍耐の盾	3000P	DEF+10
魔道师の杖	1700P	ATT+20、MAT+37
身かわしのローブ	1800P	DEF+23、MDE+10、AVO+15
ガントレット	1300P	DEF+15

道具屋　(货币兑换率1G：5P)

道具名称	价格	作用效果
キュアの秘药	50P	HP小回复
リキュアの秘药	100P	HP中回复
マインの灵药	100P	MP小回复
リマインの灵药	200P	MP中回复
キュポの药	50P	解毒剂
フルルの药	250P	全异常状态医治
气付け药	100P	苏醒药
サフィ－第9巻	30P	《女剑士莎菲》第九卷

从遗迹出来往北再经过一小段干枯的沙漠就是自由贸易城市吉德纳鲁。进城后先前往右上方乌路其特官邸入口处，然而却被守卫拦下。原来普通平民要携带稀有贡品向乌路其特上贡才准入内。然而杰立欧和巴雷特又哪会有什么珍宝呢？只好先去吉德纳鲁中央沙鲁帝(サルティ)的酒馆兼宿屋休息一下再作打算了。从同住宿屋的旅行

王晶	这期送的洛克人纸模型我非常喜欢，你们说只需3个小时，我却花了7个小时，完成后有一种成就感。
读者资料	23岁，男，066001，河北省秦皇岛市海港区西港路西陂里1-5-7号，兴趣：玩游戏、看PG、听歌、打篮球



者特尼斯(トニス)那里打听到对沙漠之国奇德奈而言，无花果(イチジク)这种水果会是谁都喜爱的珍品。有了目标后杰立欧和巴雷特急忙来到吉德纳鲁南部的市场购买。

然而从左下位置的贝尔斯(ペルス)、中间的欧夫鲁(オツフル)和最右下角的拉兹姆(ラズム)三个贩卖水果的商贩那里都无法买到。此时巴雷特也因四处奔波口干舌燥，于是两人一起来到井水旁打水解渴。商谈间突然有人扔了个东西过来，无意识中杰立欧接到此物，他还以为是爆弹急得四处乱跑起来。定睛一看原来是纳吉也来到吉德纳鲁，她所抛向杰立欧的正是他们刚才四处找寻的无花果。三人回到宿屋后，得知纳吉是因为担心他们俩才赶来吉德纳鲁。之后纳吉留在宿屋等候，杰立欧和巴雷特两人则携带无花果拜访乌路其特探查克莉丝的所在。顺利进入乌路其特官邸后，从这里的人们口中得知原本乌路其特不太作恶，但是从半年前开始性情大变。在乌路其特官邸深处右上方的房屋内遇到一个名叫帕西亚(パシア)的少女，从她那里得知克莉丝现在被关在西侧的房间内。口风不紧的杰立欧在交谈中反而被帕西亚套问出是来救克莉丝的，所幸这个帕西亚似乎并没有恶意。接下来前往最上方的大厅内见乌路其特，却见到被两名美少女侍候着的一代豪商面前摆放着堆积如山的无花果。原来正是乌路其特大量收购囤积令无花果断货成为珍品，而他准备抬高价格后再抛售市场牟取暴利。由于无花果对乌路其特来说根本不是奇珍，杰立欧编出的所谓幻之无花果的谎言也骗不过老奸巨猾的乌路其特，正当两人无法可想时，乌路其特提到他想



要的珍品就是名为真红之火的宝石。正好杰立欧身上持有，于是将真红之火献给乌路其特后，他终于答应释放原本差点要被迫去当舞娘的克莉丝。然而康达塔突然出现揭穿杰立欧和巴雷特的身份，两人再次被关押了起来。被关后杰立欧调查了所在屋子的门和窗户，由于铁制的门除了钥匙外无法开启，因此唯有从木制的窗户处设法逃走。

此时沙漠黑豹及时出现依靠爆弹救了他们两人，并一起躲到乌路其特官邸右下方的一个小屋内。另一方面，被爆炸声惊动的克莉丝也从守卫口中猜测到是杰立欧前来营救自己。暂时安全后的杰立欧和巴雷特惊讶地发现原来纳吉就是沙漠黑豹，其真名为斯特拉(ステラ)，之前帮助他们的少女帕西亚也是她的人。斯特拉表示将全力协助营救克莉丝。于是三人兵分两路，由斯特拉引爆这间小屋造成骚动令士兵聚集到这里，而杰立欧和巴雷特趁机用爆弹炸开铁门救出克莉丝。正要逃离前却被乌路其特逮个正着，这个原本干瘦的老头子突然变得肌肉异常发达。而另一边的通路也被康达塔堵住，正在僵持不下时所幸斯特拉赶来营救。从乌路其特和康达塔两人异常举止中发现他们已经不是普通人了，且已被法鲁提亚的占星术师瑞巴斯(レバス)所控制。在四人合力下终于摆平乌路其特和康达塔，令他们两人恢复正常，摆脱了瑞巴斯的催眠。



事情平息后从乌路其特和康达塔口中得知原来在半年前两人曾分别与占星术师瑞巴斯见面时看到他那双赤色的双眼后就被其控制。瑞巴斯的意图是通过同盟奇德奈，以法鲁提亚和奇德奈两国的兵力发动世界侵略。帕西亚透露从她奶奶那里得知20年前白魔女曾预言过赤色眼睛的拥有者会带来灾难，之后白魔女离开了奇德奈前往法鲁提亚。明白事情的严重性后杰立欧和克莉丝将拉务亚尔波动的真相告知众人，乌路其特愤怒地要发兵讨伐法鲁提亚，不过被斯特拉阻止。斯特拉提议潜入路得城与幕后操纵者直接对决来代替大规模的流血纷争。于是充满正义感的巴雷特和斯特拉都加入巡礼者的队伍，一起向法鲁提亚边境进发，临走时乌路其特将真红之火还给了杰立欧。

刘晓光	从《SD高达G世纪A》通关的那天就开始期待续作，现在终于等到了，高兴之余发现一个大BUG：咱没有NDS……
读者资料	19岁，男，100007，北京市东城区东四七条36号，兴趣：掌机、动漫

—— 提鲁德关所 ——

砂漠の商人　（货币兑换率1G：5P）

道具名称	价格	作用效果
スパイダ-ナイフ	9000P	ATT+96、DEF+20
钢铁のナックル	3200P	ATT+64
阳炎の铠	5000P	DEF+42
武道着	2500P	DEF+36

从吉德纳鲁左上角的出口离开就可以来到鼓依卢街道(グイル街道)，在这里可以遇上沙漠商人要求交换小说《女剑士莎菲》一至九卷全集。如果同意的话他会问你喜欢原作中的哪一个角色，此时根据玩家的不同回答会得到不同的武器：选择サフィ-会得到名剑シルフィング(ATT+100)；选择ブラッド得到王者のカトラス(ATT+100、MAT+10）。



再从鼓依卢街道往东走遭遇到在此等候报仇的贝拉德,从他的口中得知他也是瑞巴斯的手下。轻松摆平贝拉德后入手“守りの指轮Ⅲ”。接下来往北来到法鲁提亚边境的提鲁德关所(ディルト关所)，这里管理入境的士兵脾气暴躁。然而在见到斯特拉的美貌后这色狼的态度马上一百八十度大转弯，四人得以顺利通过。不过由于放下渡桥的时间还未到，于是他们被安排在东边的休息室等候。在前往休息室途中经过关所的监狱时，被关在此地的普斯(プ-ルス)和奥富(アオフ)告诉四人，这里的士兵似乎有点异常兴奋，且牢房的床底下经常传来怪声。虽然到了休息室，但是什么都不做，干等未免有些无聊，于是在克莉丝的建议下四人决定在这有点不寻常的关所内转转。

往左来到另一端，经过一间房间时正好听到这里的队长在和属下商谈来自路得城的军队马上要抵达的军事秘密。然而不幸被士兵发现，于是四人进了监狱。因为单人牢房已满，四人被关在一间比较大的杂居间，从士兵口中得知已经有人被关在这里了，而那人正躺在桶里睡觉。士兵走后四人一起商议逃走的方法，斯特拉提议靠爆弹强行突破。杰立欧为了从窗户看到渡桥，得经过



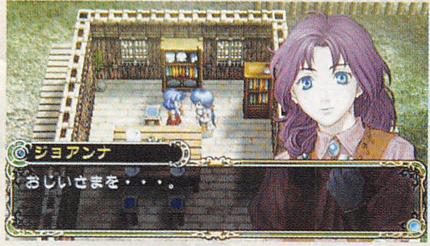
在木桶里睡觉的人身边。克莉丝辨认出那人正是其叔叔哈克。只见哈克突然从木桶下的地洞里钻了出来。原来哈克以露在木桶外的靴子为掩护，假装入睡实际上却在地底下挖出一条地道准备逃跑。之后把经过告诉哈克后，这位滑稽的大叔表示身负高利贷有家不能回的他是故意被抓来换取监狱的免费伙食和住宿。另外哈克透露了20年前白魔女旅行的最后一站正是法鲁提亚。哈克还从居住在阿鲁札(アロザ)的路得城宫廷剑士杜鲁塞路的孙女乔安娜(ジョアンナ)处得知了白魔女最后的预言：“当面无表情的士兵越过国境时、被诅咒所囚的国王也将失去力量、海和山也将像死去一般的寂静。来自异界的女人、操纵星星的男人将引发灾难的波涛。” 众人解读了这段预言后，发现形势已经刻不容缓。哈克建议杰立欧带着银色短剑到阿鲁札寻访乔安娜，再通过她找到被幽禁的宫廷剑士杜鲁塞路，也许能找到阻止这一切灾难的方法。这时渡桥已被放下，五人一起从哈克挖好的地道中逃到马棚。由于出口还有士兵把守，自称闭着眼睛也能骑马的哈克要以马匹避士兵让出通路，不过他连马背都上不去。反而被惹恼的马给踢飞，不过好在引走了士兵。其他人趁机通过渡桥，然而巴雷特为了营救哈克错过渡桥的时机，被迫逃入河中。在被河水冲走前哈克将他毕生研究白魔女的手册扔给杰立欧，入手ハックの手帐。通过渡桥另一边的提鲁德关所北侧时，正好遇上法鲁提亚的正规军团前来驻扎。杰立欧三人惊奇地发现，这些士兵的脸上居然没有任何表情！当年白魔女的预言，正在确实地运行着……



第七章 巡礼者的轨迹

—— 阿鲁札 ——





逃离提鲁德关所后来到魔女的海岸线，调查路碑发现阿鲁札村就在正北方不远处。不过马上又遇到第二批法鲁提亚的正规军团向提鲁德关所开进，杰立欧、克莉丝和斯特拉三人连忙躲到一旁回避。接下来顺着路走就可以来到杜鲁塞路孙女乔安娜所在的阿鲁札村。这个宁静小村庄同样的建筑风格和气息令杰立欧回想起自己的家乡拉克比库村。从入口处房子内的希尔(セリー)那里得知乔安娜就居住在村子西北角有台阶的屋子内。根据指引找到这间屋子后却发现乔安娜外出不在家中，于是斯特拉提议先前往宿屋休息一下。于是前往阿鲁札村右下角的宿屋和女老板安楠(アノン)对话选择“少し休む”，疲惫的三人早早躺下休息。迷迷糊糊间杰立欧听到克莉丝叫醒自己说已经来到拉克比库村附近了。两人进入村子后却发觉气氛不对，看不到任何人。在调查村中全部5所房子后，在村长屋子下方的平地上见到昏迷不醒的拉格，惊慌无措的杰立欧和克莉丝大声呼唤着拉格的名字……清醒后杰立欧发觉刚才只是一个梦而已。随后三人再度前往乔安娜的家里，终于见到了这个家的主人。向乔安娜表明来意后，这位坚强的少女表示原意带领杰立欧等人前往她爷爷杜鲁塞路被幽禁的德路佛士塔。随后装备上疾风の枪的乔安娜加入冒险队伍。四人从南离开阿鲁札村，赶往东南方向的德路佛士。

—— 德路佛士 ——

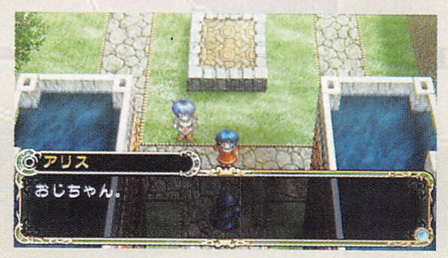
武器屋　(货币兑换率1G：5P)

道具名称	价格	作用效果
スパイダ-ナイフ	9000P	ATT+96、DEF+20
真空の剑	10000P	ATT+110
疾风の枪	2400P	ATT+96
板金の铠	3000P	DEF+36
锁のかたびら	8000P	DEF+39
大型の盾	1000P	DEF+7
忍耐の盾	3000P	DEF+10
青真珠のロッド	400P	ATT+16、MAT+23
英知のロ-ブ	18000P	DEF+48、MDE+15
英杰のマント	18000P	DEF+42、MDE+19

道具屋　(货币兑换率1G：5P)

道具名称	价格	作用效果
キュアの秘药	50P	HP小回复
リキュアの秘药	100P	HP中回复
フルキュアの秘药	250P	HP全回复
マインの灵药	100P	MP小回复
リマインの灵药	200P	MP中回复
フルマインの灵药	500P	MP全回复
キュポの药	50P	解毒剂
フルルの药	250P	全异常状态医治
气付け药	100P	苏醒药
エリクサ-	1000P	以HP和MP全满的状态复活
力の指轮Ⅲ	5000P	ATT+20
魔力の指轮Ⅲ	5000P	MAT+20
守りの指轮Ⅲ	5000P	DEF+20
魔法抵抗の指轮Ⅲ	5000P	MDE+20

德路佛士的商店有不少价格昂贵的新道具和装备出售。从这里的居民口中了解到20年前白魔女也曾和宫廷剑士杜鲁塞路一起拜访过德路佛士，而且作为避暑圣地的德路佛士原本是皇家的行宫，然而现在在王妃的命令下将德路佛士塔作为囚禁杜鲁塞路的牢狱。在这里的教会チャッペルのドミナ那里克莉丝可以学到HP完全回复用的新魔法

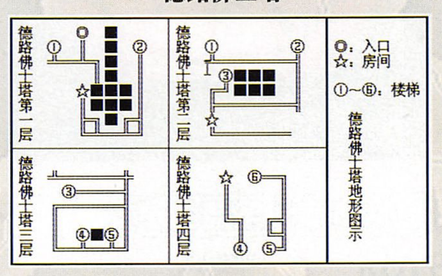


徐涛	玩逆转入迷了，在学校里变得老用手指指着别人说话，反应恶劣。
读者资料	17岁，男，312000，浙江省绍兴市城北桥水木清华25幢2单元604室，兴趣：COSPLAY

フルキュア(Lv32)。

正要从最下方的出口准备前往德路佛士塔时却被士兵拦下，好在从德路佛士右下角屋子内的蓓达(ビーダ)、坚尼夫(ジニフ)夫妇二人那里得知他们的女儿艾丽丝(アリス)经常和守卫士兵玩耍。于是来到城中央树下找到艾丽丝这位红衣小女孩请她帮忙后，再回到出口处就可以见到士兵成功被艾丽丝引开，现在趁机溜进塔内吧。另一方面，被河水冲走的巴雷特和哈克两人，在哈克正确计算海流的帮助下抢先一步抵达德路佛士塔。

—— 德路佛士塔 ——



德路佛士塔共有五层，杜鲁塞路就被囚禁在最高的第五层上。塔中布满了不容易对付的风系魔兽风切マンティ。从入口处往左通过楼梯①来到第二层，再从楼梯②回到第一层的另一边，顺着路一直往南走可来到一个房间。这里的士兵可怜地向主角们诉说：两个凶恶的人从他这里把顶楼的牢房钥匙给抢走了。现在回到二层继续向三层进发。从三层的楼梯④来到第四层左上角的房间，惊讶地遇见了失散的巴雷特和哈克，原来从士兵那里抢走钥匙的正是他们两个。现在跟随他们两人回到第三层，这次换走楼梯⑤就可以来到第四层的另一边。通过楼梯⑥就能来到杜鲁塞路所在处，由哈克打开上锁的牢门。此时被惊动的法鲁提亚士兵赶到，为了让杰立欧等人能顺利见到杜鲁塞路，巴雷特一夫当关地守在楼梯口挡下追兵。

在乔安娜的引见下，杜鲁塞路明白自己终于等到了预言中的5个巡礼者，之后他就表示要带年轻的巡礼者们去见白魔女耶鲁杜。由巴雷特、哈克和乔安娜三人留下断后，杜鲁塞路则加入杰立欧的队伍带头离开。由于杜鲁塞路就是当年建造这座塔时的设计者，众人得以安全地从秘道中逃离……



—— 耶鲁杜之丘 ——





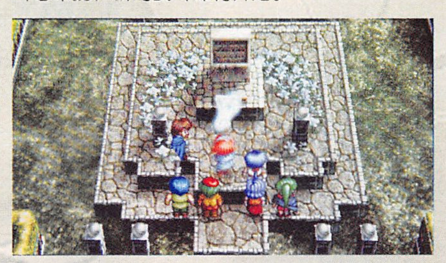
离开德路佛士后一路北行，经魔女的海岸线回到阿鲁札村，再从阿鲁札村北方的出口来到冬至之路(冬至の路)。接下来沿着冬至之路向西北方向前进，最后抵达忘霜街道(忘れじの街道)，在杜鲁塞路的带领下穿过一片树林后来到目的地耶鲁杜之丘(ゲルドの丘)。见到白魔女的陵墓后少年们才惊觉20年前巡礼诸国的白魔女已经不在人世。摆放在陵墓前的锈剑正是当年身为路得城宫廷剑士杜鲁塞路的配剑，被他留在这里守护白魔女耶鲁杜。深深懊悔自己过去的杜鲁塞路认为他已没有持有这把代表宫廷剑士身份利剑的资格。

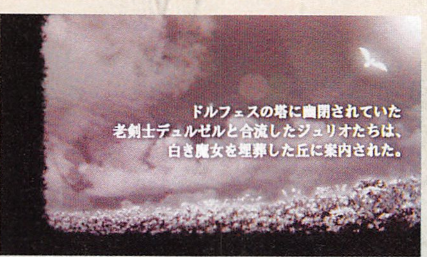
墓碑上写着简单的一行字："卡卡布历972年、被称作白魔女的女神在此长眠。"随后杜鲁塞路向年轻的巡礼者们讲述了一段20年前的往事：20年前在德路佛士的海滩上(即20年后的"魔女的海岸线")，一位来自魔女之海的少女与当时在德路佛士塔静养的鲁德鲁夫国王相遇，两人坠入爱河。这名少女就是后来的伊莎贝尔(イザベル)、法鲁提亚王国的王妃。在伊莎贝尔王妃进入路得城半年后，就在她的要求下兴建了天仪室，并以召聘天文学者的名义请来了占星术师瑞巴斯。始终对来自魔女之海的伊莎贝尔王妃抱有怀疑的杜鲁塞路，此时听说了巡礼诸国留下预言的白魔女的传闻。同时在伊莎贝尔王妃的授意下，鲁德鲁夫国王密令杜鲁塞路，要他将四处散步流言蜚语

张友明	我认为最好玩的游戏是NDS的《山脊赛车》成交游戏爱好者。
读者资料	16岁，男，211219，江苏省溧水县洪蓝中学，兴趣：上网游戏

的白魔女逮捕。从此杜鲁塞路开始四处追寻白魔女的足迹，从提纳的夏利尼开始一路追踪，终于在塔司村附近遇见了这位有着一头略带淡紫色银色长发的美丽少女。被白魔女悲天怜人的慈爱胸怀感动的杜鲁塞路没有逮捕她，反而随在白魔女身后见证了她的巡礼。为了世界的安定，年仅18岁的白魔女奔走于各地，向人们警示未来将发生的灾难。不为世人所理解的白魔女饱受人们的白眼和冷遇，然而即使如此，善良的她依然坚持着这趟没有终点的巡礼之旅。后来她曾告诉杜鲁塞路，他的祖国法鲁提亚将为这个世界引来巨大灾难的波动。最后，这段可歌可泣的巡礼之旅却因为瑞巴斯的刺杀而终结，白魔女就这样倒在了苍茫大雪中。目睹这一切却无力挽回的杜鲁塞路痛恨自己的无能，留下了配剑在白魔女的墓前。

听完杜鲁塞路的述说后，少年们明白了白魔女耶鲁杜是为了阻止和她同族、来自异界的伊莎贝尔王妃而身亡的。而伊莎贝尔王妃的目的正是要毁灭这个世界，鲁德鲁夫国王已被她用魔法控制了意识，变成一个人形傀儡。在3年前发现这一点后的杜鲁塞路就被伊莎贝尔王妃幽禁在路佛士塔。白魔女曾留下阻止拉务亚尔波动的方法，就是用银色短剑破坏位于路得城天仪室内的天球仪，因为那正是引来拉务亚尔波动的媒介。只有汇集5大夏利尼力量的银色短剑才能破坏保护天球仪的结界，正因为如此，历代传统仪式中的巡礼者才被要求巡礼所有的夏利尼。在杜鲁塞路的指点下，克莉丝和杰立欧将拉布老伯赠予的ラップの杖和银色短剑放在白魔女的墓前。此时奇迹发生，在白魔女的魔力影响下，ラップの杖和杜鲁塞路的剑发出异光，陵墓周围也长出美丽的鲜花。同时ラップの杖和杜鲁塞路的剑也变成了ゲルドの杖以及没有锈迹的エスペランサー。明白时间已不多的少年们准备马上向路得城出发，不过哈克提议众人兵分两路，由他率领巴雷特和乔安娜前往奇德奈的古代遗迹调查关于拉务亚尔波动的记载，而杰立欧等四人则前往路得城等待哈克的报告，到时再商量作战计划。继承白魔女遗志的少年们斗志昂扬，新的战斗即将开始。







最终章 圣洁的魔女

—— 路得城 ——

武器屋　（货币兑换率1G：5P）

道具名称	价格	作用效果
流星の枪	16000P	ATT+116
名匠の铠	14000P	DEF+48
名匠の盾	8000P	DEF+14
天霸のロッド	8000P	ATT+24、MAT+45
英知のローブ	18000P	DEF+48、MDE+15
英杰のマント	18000P	DEF+42、MDE+19

道具屋　（货币兑换率1G：5P）

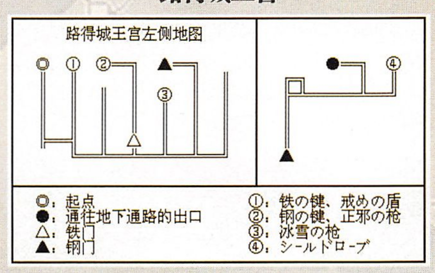
道具名称	价格	作用效果
キュアの秘药	50P	HP小回复
リキュアの秘药	100P	HP中回复
フルキュアの秘药	250P	HP全回复
マインの灵药	100P	MP小回复
リマインの灵药	200P	MP中回复
フルマインの灵药	500P	MP全回复
キュポの药	50P	解毒剂
フルルの药	250P	全异常状态医治
气付け药	100P	苏醒药
エリクサ-	1000P	以HP和MP全满的状态复活
速度の指轮Ⅲ	5000P	SPD+20
命中の指轮Ⅲ	5000P	HIT+20
回避の指轮Ⅲ	5000P	AVO+20

黄维	现在我看见了像《真三国无双》这样的好游戏，就后悔了当年为什么一时充动卖了自己心爱的GBA！555……！
读者资料	19岁，男，611930，四川省彭州市第一中学高05级15班，兴趣：篮球、游戏



从忘霜街道往北一路来到法鲁提亚的首都路得城，这个古老的大城往昔的繁华早已不在，城中充满了诡异和不安的气氛。城中的武器屋和道具屋都有不少强力的装备出售，价格非常昂贵。为了探听情报找武器屋右边的宿屋老板山普（サンペ）对话，杜鲁塞路会委托他传话给布力特（ブリット）队长说老朋友来访，并附上接头的暗语。之后来到宿屋二楼北面的空房间等候山普的消息，果然不久后山普就带来话说布力特会在路得城东北马斯克斯（モスコス）的家二楼和杜鲁塞路见面。来到路得城北，马斯克斯的家就位于道具屋的右边。来到其二楼右边的房间后，对杜鲁塞路忠心耿耿的布力特也很快赶到。从布力特那里了解到自从杜鲁塞路被囚禁在德路佛士塔后，伊莎贝尔王妃也逐渐暴露出她的真面目。法鲁提亚的士兵们更被瑞巴斯施以异术抽走了魂魄而失去了自己的意识，变成只懂遵从命令且不畏死的傀儡军团。而且瑞巴斯正是通过天球仪来抽走士兵们的魂魄。布力特还探听到伊莎贝尔王妃曾说过以灵魂引来波动的话，看来这个波动恐怕正是拉务亚尔波动，白魔女的预言正在应验。待布力特离开之后众人整装出发，来到路得城正北王城的入口处和两个士兵交谈，并在布力特的内应下顺利进入了王城。

—— 路得城王宫 ——



王城中庭里聚集了最后一批被洗脑的士兵们，他们没有任何反应地停留在此。三个少年在杜鲁塞路的带领下来到谒见室后却发现王座上空无一人，此时真正的敌人占星术师瑞巴斯带着鲁德鲁夫国王突然现身，嘲笑众人说他们“已经太迟、已无法阻止他的计划”后就从右边的通道逃走了。检查鲁德鲁夫国王后发觉他和那些士兵一样失去了意识。现在从谒见室右边的通路追下去，沿路追到伊莎贝尔塔（イザベルの塔）的入口前，却发现门已被瑞巴斯从另一端锁死。看来唯有寻找其他的方法入内了。

然而正要离开时魔兽クレイゴーレム突然出现，好在古斯和莎拉率领的怪杰野猫团及时赶到，协助消灭了魔兽并得到一把铜钥匙（铜の键）。原来古斯和莎拉在奇德奈的遗迹遇到哈克等人，并带来哈克的传话说天球仪的外面还有一层表皮保护着，想要破坏天球仪的话必须先设法毁掉这层表皮。现在原路回到谒见室，这次取道左边，途中可获得戒めの盾、正邪の枪、冰雪の枪和シールドローブ等许多最强装备。通过这段通道用铜钥匙打开最后一道门后就可以来到路得城地下通路（ルード城地下通路）。

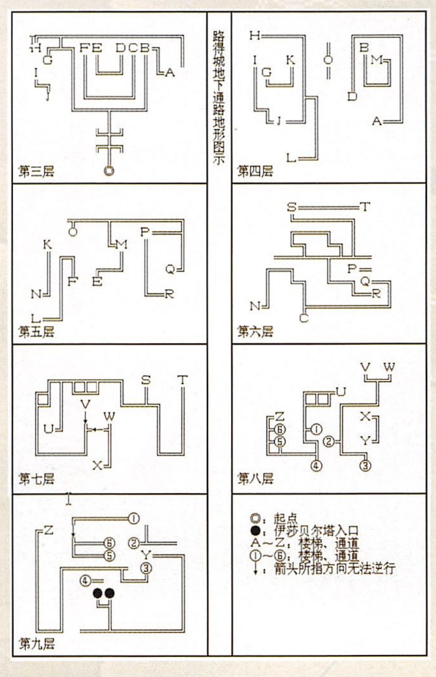


—— 路得城地下通路 ——

刚进入路得城地下通路不久就在第三层遭到复活后的幻术使卡吉姆的拦截，好在伤势痊愈后的罗迪赶到对付卡吉姆。原来罗迪从欧鲁德斯的僧兵口中得知卡吉姆正是当年在背后操纵大海兽夺走他双亲生命的真正凶手，仇人见面自然分外眼红。看来这场战斗外人不宜插手，杰立欧等四人继续前进。在第六层时再度遇上魔兽拦截，此时一个神秘蓝衣骑士登场清除了这些杂兵——原来是久违的亚鲁夫前来援手，他是从欧鲁德斯的大神官那里得知了事情的经过。交谈中还了解到



亚鲁夫和杜鲁塞路从前还是一起旅行的旧识。继续前行可以见到古斯和莎拉的怪杰野猫团似乎在迷宫中迷了路。接下来在第九层左边的细小通路上被魔兽前后夹击，幸好老朋友磨力森赶到解围。在众多朋友的帮助下，巡礼者们得以顺利通过这个庞大的地下迷宫。



—— 伊莎贝尔塔 ——

利丝　　(货币兑换率1G：5P)		
道具名称	价格	作用效果
キュアの秘药	50P	HP小回复
リキュアの秘药	100P	HP中回复
フルキュアの秘药	250P	HP全回复
マインの灵药	100P	MP小回复
リマインの灵药	200P	MP中回复
フルマインの灵药	500P	MP全回复
キュポの药	50P	解毒剂
フルルの药	250P	全异常状态医治
气付け药	100P	苏醒药
エリクサ–	1000P	以HP和MP全满的状态复活

路得城地下通路连接伊莎贝尔塔的楼梯有两个。其中右边的那个通向王城中庭，玩家可通过这条道路回到路得城补给回复。如果准备好了就可



以从左边的楼梯攀登这座高塔了。在伊莎贝尔塔二层左上端的房间里可以找到装备魔法抵抗の指轮Ⅲ。这一层下方房间的书架上有一本名为“召唤黑色波动的方法(黒き波を召喚する法)”的书，书中有着利用人们潜藏在心中的各种感情波动如误解、嫉妒、差别和战争，以占星术为媒加以增幅的记载。在第七层经过屋顶后再度遇上古斯和莎拉的怪杰野猫团，他们带来了久别的利丝和她的女儿菲丽。此时即将开始最终决战，利丝会提供给玩家各类药品，而与菲丽交谈则可喝下由她特别配置的药剂恢复HP和MP。一切准备就绪后即可来到上方的天仪室和罪魁祸首之一的瑞巴斯决战。

在吸收了无数人的思想和灵魂后已经具备生命的怪异天球仪面前，瑞巴斯提到他来自一个被称作是“歪斜(ひずみ)”的异界，位于魔女之海的魔女岛正是连接两个世界的唯一通道。异界的居民拥有高度发达的魔法文明，也因此产生了拉务亚尔波动。拉务亚尔波动是一种徘徊在两个世界空间之中的一种负的能量，它曾在30年前带给异界很大的灾难。瑞巴斯正是为了拯救他所属的异界才来到这个世界设法将拉务亚尔波动引来。战斗时瑞巴斯身边的四个魔兽ヴァンドン对魔法有很强的抵抗力，而且还会全员回复HP的魔法，因此要尽早解决它们。身为占星术师的瑞巴斯本人的魔法防御力更是高，最强精灵魔法对其的伤害值也为零。推荐先以广范围魔法解决四个魔兽后再转为物理攻击。四人围攻瑞巴斯即可轻易胜出。

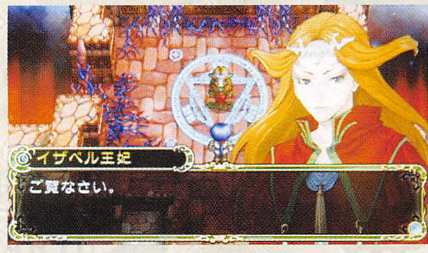
打倒瑞巴斯后为了破坏天球仪必须先摧毁它的表皮，然而就连斯特拉的爆弹对其都没有丝毫



关潇	在看了两期极没创意的封面后，本期封面让人一看就玩命想买。
读者资料	20岁，男，710002，西安市西大街211号66号信箱，兴趣：玩、睡

效果。好在罗迪等人消灭了追兵后赶到，磨力森指出成长在天球仪表面的是由精神力所构成的保护层，物理的伤害对其无效。随后真红之火宝石作为媒介，克莉丝、斯特拉还有磨力森三大魔法师将自己的魔力集中在真红之火中，使其成倍胀大。最后由拥有百发百中飞刀技术的古斯掷出，成功一举破坏了表皮，露出了隐藏其中的天球仪真身。接下来杰立欧在银色短剑的帮助下破坏了天球仪，释放出所有被夺走的灵魂。

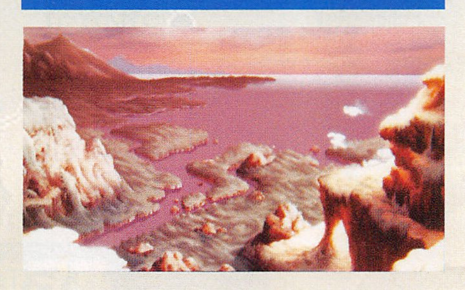
正当众人松了一口气时，哈克赶来告知，他在奇德奈的古代遗迹调查到关于拉务亚尔波动的新发现，除了利用天球仪外还有别的方法引来拉务亚尔波动。现在伊莎贝尔王妃正在附近不远处继续召唤拉务亚尔波动，必须尽快阻止她！刚离开天仪室伊莎贝尔塔就发生崩溃现象，导致天仪室的唯一出口被封。由于时间紧迫，杰立欧四人不得不暂时将营救罗迪等人的任务留给怪杰野猫团。现在原路返回伊莎贝尔塔塔顶，由于拉务亚尔波动即将到来，天空已变成恐怖的血红色。而伊莎贝尔王妃正在一个怪异的魔法阵中完成了召唤拉务亚尔波动的仪式。现在唯有击倒伊莎贝尔王妃才能令她的法术失效。



战斗中必须先解决伊莎贝尔王妃身旁的四只魔兽デスビット之后才能伤害她本体。伊莎贝尔王妃的HP多达约4500，魔法防御和物理防御都很高。建议由克莉丝原地负责HP回复，其他三人特别是杰立欧和杜鲁塞路一边用普通攻击一边蓄必杀。唯有他们两人的必杀技才能给予伊莎贝尔王妃比较大的伤害。虽然成功打倒了伊莎贝尔王妃，但是已经太迟，无法阻止拉务亚尔波动的降临。正当四人要绝望时，克莉丝手中的耶鲁杜之杖发出耀眼的白光，白魔女耶鲁杜的灵魂现身在众人面前。此时哈克等人也及时赶到，见证了这感人的一幕：圣洁的白魔女牺牲自己和拉务亚尔波动同化！在美丽的白色光芒中，血红色的天空逐渐变回原来的蔚蓝。白魔女耶鲁杜的灵魂，也随着拉务亚尔波动一同消失……哈克告诉众人，在奇德奈的古代遗迹中记载着提拉斯依鲁大陆曾经有魔法高度发达的古精神文明，也曾因此造成拉务亚尔波动的出现。所以古代的祖先们留下三种方法阻止拉务亚尔波动，第一种正是祖先曾使用过的，将拉务亚尔波动移动到异界去，也因此带来了异界人们的仇视；第二种则是瑞巴斯所使用的借助类似天球仪的容器聚集并封印灵魂引导波动；最后一种方法则是以纯粹的正的精神来净化拉务亚尔波动的负面能量。白魔女耶鲁杜正是用第三种方法牺牲她自己来拯救这个世界，彻底消除了为害两个世界的拉务亚尔波动。



恢复正常后的鲁德鲁夫国王感谢众人拯救了法鲁提亚。布力特队长也带来好消息说边境的士兵们已经恢复意识，战争不会发生了。之后鲁德鲁夫国王派遣马车送杰立欧和克莉丝返回拉克比库村。告别一路结识的众多朋友们后,两个小英雄结束了这一段漫长而又惊心动魄的巡礼之旅,踏上通往故乡的归途。返回拉克比库村后,迎来的却是空无一人的诡异场面,杰立欧不由回想起在阿鲁札村所做的梦。果然按照梦境找到倒在草地上的拉格后，才知道大家都在西边的草原布置欢迎杰立欧和克莉丝的归来。来到西边草原后得以和家人团聚，同时村人也准备了巨大的木台欢庆，甚至还请来了竖琴家吐鲁巴献艺。最后久违的拉布老伯也出现，告诉少年们在一生之中只要拥有过一瞬间的幸福，也就算是幸福之人的真理，白魔女并不后悔自己所做的一切。至此，我们的故事，也圆满地画上了句号。



文/任天堂世界 Kayin　责编/小侃

高翔	这期的洛克人模型很好，很有新意，又使我想小学时手工劳动课的情景。
读者资料	23岁，男，310015，浙江省杭州市绍兴新村19-3-401，兴趣：电脑、睡觉音乐



GBA			
	SQUARE·ENIX	A·RPG	128M
	2004.06.24	6279日元	1人用

文/NW旅团 Ring
责编/暗凌

草篇

识别：草的识别和卷物一样简单，只需要吃过一次就可以了。由于有着在满HP状态下上升最大HP和升降等级的草的存在，因此在刚升级后且HP全满时再来识别吧，不仅要把损失降低到最小，还要获得最大的利益。

异世界中能得到的草几乎包含了所有的种类，Ring按照实用性来把它们分为几类：

A类：かなしばりのたね、まどわし草、世界树の叶。这几种草是必需品，往往能在危急关头救你一命甚至N命。前两种配合草の神の壶使用，无论是在怪物屋里还是在被包围时都能发挥出无与伦比的作用。而世界树の叶就不用多说了，它就是最后的救命稻草。这三种草的作用非常大，因此必须保证它们不能是假冒伪劣产品，都用直接识别法来识别吧，另外，有条件的话，最好把世界树の叶祝福过一次，以便最大地发挥出它的作用。

B类：ルーラ草、すばやさのたね、毒けし草、しんぴの草、しあわせのたね、胃扩张のたね、药草、命の草、弟切草、ちからのたね。后5种草一捡到就吃了吧，除了在回复の壶不足的情况下需要保留两个补血道具……在使用它们的时候最好能配合上しんぴの草，要是在祝福的状态下就更好了。力量在异世界中对于单枪匹马而且武器附加值不高的老特是很重要的，所以需要留个毒けし草来回复不慎被下降的力量，66F以后就不怎么需要了。至于しあわせのたね么……Ring建议在游戏中后期再使用吧，建议祝福+しんぴの草，一次升3级。ルーラ草和すばやさのたね主要是用来在危险的情况下逃生。

C类：でたらめ草、踊り草、火炎草、目觉まし草、バーサーカーのたね、毒草、ラリホー草、メダパニ草、めつぶし草、铁化のたね、めぐすり草。鸡肋型，利用度不高。

D类：杂草、胃下垂のたね、ふこうのたね、胃缩小のたね。纯粹的垃圾。

◎ちからのたね只能在商店里买到，铁化のたね除了在商店内买到以外，还能用へんげの壶变化得到。

其它道具篇

最后还剩余的道具就只有上述这些了。

魔法のパン正常情况下是捡不到的，只有用へんげの壶变化或者是挖宝得到。

名称	作用
くさったパン	满腹度回复30，会造成一些负面效果
くさりきったパン	满腹度回复30，会造成一些严重的负面效果
パン	满腹度回复50
大きなパン	满腹度回复100
きょだいなパン	满腹度回复到最大值，同时最大满腹度+10
魔法のパン	满腹度回复30，会造成一些良好的效果
カギ	开启迷宫里特殊部屋的钥匙
ちいさなメダル	给与メダル王一定数量，可以交换特定道具



↑人是铁，饭是钢，肚子不饿才能在迷宫闯荡！

异世界有三个特殊部屋，分别是在80F、90F、98F，80F中埋藏着的黄金の纸切れ在宝物库中也有，因此只需要两把钥匙就足够了。迷宫中后期钥匙出现的几率很低，前期得到的话可要注意别丢了。

ちいさなメダル这个玩意对于在异世界闯荡的特鲁尼克而言完全是个累赘。



异世界中的墙壁里仍然是埋藏着一些宝物的，在一般的层中的几率实在是低啊，而只有在整10数字的层，比如10F、30F等几率似乎要高点，不过总的来说也是低的。各位要是有实力有兴趣的，可以在那些层中用大部屋の卷物碰碰运气。

能挖掘到的宝物一览：魔法の石、保存の壶、インパスの壶、世界树の叶、きょだいなパン、魔法のパン，还有一些钱。

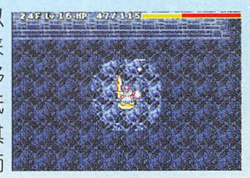


石像多是异世界迷宫的又一特色，尤其是在中后期，往往一个部屋内存在着好几种石像，这些石像的作用效果为整个部屋，好几种效果不同的石像联合起来迫害特鲁尼克，往往会令其陷入危机，如何应付这些迷宫杀手，是闯荡本迷宫的必备常识。本迷宫中可能出现的石像的种类和危害性评价：

石像名称	危害度	石像作用
レーミラの石像	有利	能看清楚本层怪物的位置
インパスの石像	有利	捡起的道具能识别出来
ふきとばしの石像	有利	攻击附带吹飞效果
パンの石像	有利	被打倒的生物变成パン
ワナ坏しの石像	有利	每发动一次陷阱减少一个
身代わりの石像	有利	替代自己受到攻击
重力の石像	无害	任何生物走到陷阱或者针床上，陷阱或者针床必定会发动
远投の石像	无害	投出去的道具贯穿整层
投げ效果の石像	无害	投掷道具命中后效果扩散到所有生物上
场所替えの石像	D	发动时随机两个生物进行场所替换
火炎の石像	D	对其周围8方向的生物喷出火，造成伤害10
爆发の石像	D	毁坏该石像时，该石像爆发
ラリホ–の石像	C	发动时部屋内所有生物睡眠
ワナ增殖の石像	C	每发动一次陷阱增加一个
踊りの石像	B	发动时随机一生物跳舞
岩とばしの石像	B	投出岩石造成伤害
ビッグモアイの石像	B	跳起对某生物造成15的伤害后又跳到部屋内其它地方
すいとりの石像	B	吸收主角装备中的非诅咒道具，破坏它后可以取回
10ダメージの石像	B	所有伤害都是10

石像名称	危害度	石像作用
マホトーンの石像	B	魔法无效化
ルーラの石像	B	发动时随机一生物传送
变化の石像	B	部屋内任意生物变化为随机的怪物
スポットの石像	A	本部屋呈黑暗状态
メガンテの石像	A	被打倒的生物自爆
转びの石像	A	发动时随机一生物摔倒

石像在迷宫中以一个黄色的三角形来表示，石像的危害多种多样，主要是降低特鲁尼克战斗力，其中最可怕的就是后面几种危害级别为A的石像：スポットの石像会让整个部屋处于黑暗状态，而且就算是用了レミーラの杖或レミーラの巻物也无济于事……



↑一出来就到了个有スポットの石像的部屋，先吃ルーラ草转移出去。

在一个部屋中只有这一个石像，那还好点，可怕的是它配合着其它的高危害性的石像一起出现。楼梯所在的部屋中出现了这种石像就不好办了，判断出这个石像的位置并破坏吧：先在部屋外用つるはし挖通路，然后用矢（杖）来打探石像的位置，然后远程破坏掉。

其它危害性B级以上的石像也是需要注意的，应付的方法不外乎这样：进入部屋，确定是否有石像以及是哪种石像（如果部屋比较大的话，就只能通过地图来判断了），碰到了危害性高的石像后（如すいとりの石像）就退回窄道内，能绕道则绕道，不能的话就远程破坏吧（用大炮の弹效果不错）。要是石像没有太大的危害或者是部屋里没有其它的生物（顺带一提，怪物会破坏在其经过的路线上的石像），那么就先破坏掉它吧。转びの石像是个例外，严禁进入有该石像的部屋，否则石像一旦发动，随身携带的壶就都稀里哗啦的碎了，同时还可能有其它意外事件，比如摔出的道具触发地雷机关……到时候就哭去吧……什么?你有转ばぬ先の杖?当我什么都没说过好了……



石像中也是有些有利的，除了几个“有利”和“无害”的以外，其它一些石像也是能利用起来：吸引怪物走到火炎の石像周围；自己退后到窄道内一格，让岩とばしの石像、ビッグモアイの石像来攻击怪物等等。



↑在有ワナ增殖の石像的部屋，只好麻烦点了。

尤其值得一提的是变化の石像，它的作用是将任意生物变化成其它怪物，因为有可能把怪物变成能力高的怪物，所以算是副作用的石像。不过却是可以利用的：特鲁尼克被变化后，可以使用变化后的怪物的特殊能力，要是在变化期间使用特技加强了攻击或者是防御，那么变回来后那些强化的能力也是会保留的。看看图，你就会发现这石像其实还是不错的。



↑パン的石像，食物问题解决了，但是也别产太多了，在满腹度MAX的状态下吃，最大满腹度不会上升的。



↑我はダースドラゴン，ダンジョンの噩梦なり！

陷阱篇

陷阱也是个左右闯关难度的要素，从3F开始，本迷宫中就埋伏着数不清的陷阱，陷阱中比较可怕的就属弱化のワナ和大小两种地雷了。建议在捡道具前先空挥武器打探陷阱，如果满腹度足够，在部屋中走一步空挥一下吧，就是太麻烦了……在怪物屋里必须这么做，因为陷阱的出现几率太高了。

李阳	一天上课时，同学的SP被老师没收了，他解释道：“这是最新的小霸王学习机。”同桌道：“换台DS吧!”老师立马回头道：“还是PSP好。”
读者资料	18岁，男，200237，上海市徐汇区天等路214弄4号，兴趣：篮球、魔兽、电玩、PG

商店篇



商店在异世界的出现几率不低，因此价格识别法就有了一席之地。异世界中有一些道具是只有在商店里才会出现的，比如ちからのたね等等。商店的作用除了识别和交易以外，就是提供大量的资金和道具了——我们称之为偷盗。偷盗之前有能力的话，尽量把身上所有的道具都卖给店主然后再全部捡回来吧。现提供几种安全的方法：

一、ひきよせの巻物：站在楼梯口旁边一格读该卷物，可以把商店里的道具一并吸引来，之后捡点道具走人……因为会进入偷盗状态，所以不要太过贪心，稍微捡几件道具就好，回合数拖得太多的话，会把店主也拖来的。

二、ワープの壶：因为这种壶只有在商店里才有，而且需要两个才能发挥作用，所以实现的几率比较低。方法？想必各位都会吧。

三、快速逃跑法：这个方法有好几种，需要用到的道具比较多，如大部屋卷物、场所がえの杖等等：读了大部屋后先把几个怪物安置好（顺序可以颠倒），准备就绪后对准怪物使用杖即可，注意要先对付现有的店主。可以不使用大部屋卷物而改用トンネルの杖来建造起商店和楼梯口部屋的捷径，注意也要吸引怪物堵路争取时间。



↑逃跑路线：上→右。

攻关技巧

一、时刻保持清醒的头脑：这是个经过千千万万迷宫爱好者们总结出来的至理名言。俗话说的好，拥有智慧的头脑不如拥有清醒的头脑。可见头脑清醒的重要性，这点在闯高难度的迷宫中更能充分地体现出来，因为哪怕是一点小小的差错，都可能导致意外事故的发生，接踵而来的就是挑战迷宫失败。

二、想尽一切办法，以生存下去为目的：在心里要随时提醒着自己是为了什么而奋战到现在的。在遇见了险境后首先考虑的就是以身上所拥有的道具，怎么样使用，才能达到生存下去的目的，在使用之前也要考虑考虑做出了几个步骤后会有什么样的结果，比如怪物将会怎么行动等等。

三、绝对不能有侥幸的心理：这种赌徒心态想必很多人都有吧，就连Ring也无法避免。可是这点却刚好是这个游戏的大忌，比如说在自己和怪物都剩最后一击时刚好轮到自己先行动，往往有不少人是会做出攻击的吧，期待命中后把怪物击毙……很不幸，结果往往是事与愿违的。在类似的情况下，需要做的不是拼死一搏，而是作出安全的举动：回复，然后再给予怪物致命的打击。这个血的教训需要牢牢记住。否则下一个落马的就是你！

以上三点算不上是技巧了，应该说是玩的时候的心态了。既然来挑战异世界了，那就要有觉悟，我们最终的目的是突破，不达目的，誓不罢休。因此，这三点心态是必须摆正的，否则到头来只是浪费时间而已。

1、打开地图，利于掌握大局。

2、28F以后在窄道中射矢（木或铁）打探前方是否有怪物，在有高危害性特技的怪物出没的层中最好这么做。

3、始终奉行单挑的原则。

4、千万不要使用快速移动，否则很可能给怪物先制的机会。

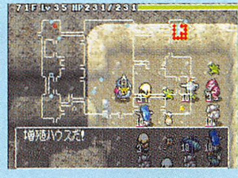
怪物屋攻略

怪物屋是不思议迷宫的特色，在本迷宫中的20F、40F、70F、81F是强制性的大怪物屋，因此有必要讲解怪物屋的攻略方法。

◎突破法：面对着怪物屋里满地的怪物、满地的道具（还有满地的陷阱……），你能狠下心来抛弃它们吗？不能吧，所以突破怪物屋成了第一选择。

小怪物屋篇：普通的小怪物屋的怪物一般都

是在该层有出现的怪物——除了特殊怪物屋——此种怪物屋都没有多少难度，说白了就是提供大量EXP和大量道具以及大量陷阱的好部屋。判断一个怪物为小怪物屋的方法主要是：看看门口的怪物，有哪怕是一个怪物在睡觉，基本上就可以断定是怪物屋了，之后就作出迎战准备吧。



◎特殊怪物屋在异世界中同样存在着，这种怪物屋比起普通的小怪物屋来说难度要高，判断出一个怪物屋是否为特殊怪物屋的方法就只有观察怪物的种类了，若出现的怪物是本层中不该出现的怪物即是。



↑剑系怪物聚集的怪物屋，一堆骷髅。

普通攻略法：1、圣域の卷物往脚下一放，可以避免到任何怪物的直接攻击，但是对间接攻击、远程魔法等无能为力，要是遇到爆炸等就更糟糕了。

2、判断出怪物屋后，退到远处连射银の矢，可以有效地射杀怪物。



↑左边的部屋就是个怪物屋哦。

3、退回窄道内，单挑气势汹汹的怪物。用以下卷物辅助，战斗起来会更轻松点：うしろむきの卷物、メダパニの卷物、パワーアップの卷物、ルカナンの卷物、炎上の卷物、砂柱の卷物，或者用一些杖来辅助也可以。

3、身代わりの杖+铁化のたね，先把一个怪物变成替死鬼，接着马上让它变成铁，在场的怪物都会抢着攻击铁化的怪物，趁机攻击怪物吧，但是铁化のたね入手比较困难……

4、对屋里的一个睡眠中的怪物挥バーサーカーの杖（或扔バーサーカーのたね），然后退到窄道内等该怪物把其它同伴屠杀完毕，之后就杀个回马枪把它干掉吧。这个方法不安全，又浪费了大量的EXP（也有可能无法杀死一部分怪物），尽量不要这么做吧。

其它还有些方法由于实现的难度比较低，Ring就不说出来浪费版面了。

大怪物屋篇：除了那几个强制性的大怪物屋以外，异世界里遇到大怪物屋的几率就很低了，Ring玩了那么久了遇到的只是寥寥无几，甚至还一度以为只有这几个大怪物屋呢。一般情况下需要应付的就只有这四个大怪物屋了，因此在这里针对那几个大怪物屋做些重点的说明吧，81F的因为比较特殊，文中另一部分会单独做出详细的讲解。



基本攻略方法：1、圣域の卷物，比较难用了，因为它的缺点太明显了：20F的是远程射矢、40F的有远程杖魔法、70F的是爆弹和ブラッドハンド……

2、银の矢方法稍微做点改动，还是能用的。首先需要用とびつきの杖快速移动到部屋的最左边（或最右边），然后就吸引怪物们傻乎乎地排成一字阵等着被射吧。如果有大炮の壶的话，可以在里面装上一些钱或是一些使用次数为0的杖等等……（试试ニフラムの卷物吧，嘿嘿）远投の指轮也能产生类似的效果。（20F和81F会有瞬间移动到身边的怪物，用かなしばりの卷物把它们先定住；70F有ブラッドハンド，把它们消灭后再行动吧）

3、无敌组合：往草の神の壶里放かなしばりのたね或者まどわし草（用めつぶし草来代替也可以，只是安全系数下降了点），全部屋的任何怪物都会陷入不可回复的特殊状态中。由于一层中最多只能容纳二十七个怪物，任何一个大怪物屋都必定会满员，所以在不消灭怪物的情况下尽管可以高枕无忧了。捡完道具就走人吧，或者欺负下弱小的怪物再走。

4、ダイバクハツの卷物：这个卷物的强大想必不用Ring多说什么了，不过它的死角还是有的：对魔法免疫的怪物无效，以及对炎系怪物和伤害强制为2的怪物的效果微乎其微。不在小怪物屋中使用的原因是会把道具炸个精光……此卷物需要用白纸卷物来写。

◎脱出法：要是断定自己实在是没有实力打败为数众多的怪物，还是脱出好了，免得落个人财两空的凄惨下场。

小怪物屋篇：一般不需要用到脱出法，实在要的话，就退回窄道后（看情况决定要不要用杖辅助）用かなしばりの杖把一个怪物定在部屋入口处或者用とびつきの杖快速转移到安全地带……还有其它类似的方法就不多举例子了。在怪物们离开怪物屋后，回去捡那满地的道具吧。同时尽量将走散的怪物予以一一击破。

大怪物屋篇：一般用到的脱出方法就是利用

刘寰	常常会看到有人抱怨PSP太贵，是为有钱人出的，但是以日美的收入水平来说，PSP的定价其实并没什么。
读者资料	23岁，男，350003，福建省福州市鼓楼区福飞路88号3座302室，兴趣：掌机、动漫、运动

とびつきの杖和场所がえの杖快速靠近楼梯口（靠近楼梯口后可以用へんしんの巻物变成透明怪物シャド－或者あやしいかけ来逃跑，此卷物也需要用白纸卷物来写），必要的时候可以用道具来辅助，比如身代わりの杖或バクスイの巻物或まものしばりの巻物或者すばやさのたね等。在70F时用这种方法会比较的困难，先把ブラッドハンド－一击破吧。



◎无论是突破法也好，脱出法也罢，都可以归纳出类似的很多种，结合当前的形势和携带的道具，选择出正确的方法吧。

各层攻略要点

这一部分讲解的是各种怪物的对付方法，闯迷宫主要的障碍就是那形形色色的怪物了。在这一部分，Ring将详细地讲解在异世界中出没的各种怪物的对付方法，原则上是以最小的伤害击败怪物，基本上是以表格形式说明的，一部分实力较强或者是特技难缠的，Ring在文中加以说明，它们才是真正的迷宫杀手，需要特别注意……

—— 前期 ——

1F-15F出现怪物：

怪物名称	等级	出现层数	提供EXP	应付方法
スライム	1	1-3	2	通常攻击
スライムベス	1	1-4	3	通常攻击
ドラキ－	2	6-10	4	通常攻击
いたずらもぐら	1	2-4	4	通常攻击
ももんじゃ	1	3-6	6	通常攻击
ホイミスライム	1	6-10	11	通常攻击，可以在它身边等它使用回复魔法
おおなめくじ	1	4-7	7	通常攻击，尽量配合矢、石
ゴ－スト	1	8-12	13	通常攻击
ファ－ラット	2	11-15	13	退入窄道内后面二格空挥等它过来再用通常攻击
つのうしがい	2	11-14	25	通常攻击，在它躲进壳里时远离
あめふらし	1	12-15	35	在周围没有其它怪物时用矢、石配合通常攻击
タップペンギ－	1	8-12	18	在窄道内用矢、石配合通常攻击
スライムブレス	1	9-14	35	用斜移动吸引其到身边后用通常攻击
スカイフロッグ	1	10-14	10	通常攻击
おおきづち	1	5-8	8	通常攻击，在它蓄力时后退一步解除特技效果
おばけヒトデ	1	7-11	14	用矢、石配合通常攻击
ラリホ－アント	1	7-10、13-15	25	用矢、石配合通常攻击
ダンスキャロット	1	11-15	26	通常攻击，中了特技后就后退几步后来解除
はりせんもぐら	1	4-8	15	通常攻击，尽量配合矢、石
あやしいかけ	1	13-15	25	受到攻击后走人，和它打划不来，走为上
オニオ－ン	1	5-9、13-15	1	矢、石攻击；把它逼到角落后攻击

在游戏初期最主要的是识别尽量多的道具，因此最好是能够把每一层都搜索光，捡光所有的道具并且识别出来。在前期能得到多少有用的道具，往往决定了后期的难易程度甚至是决定了能否突破。



↑对付这种喜欢和特鲁尼克保持距离的怪物，退到窄道后二步来等它吧。

怪物方面，あめふらし拥有很高的攻击力，在它和其它怪物一起出现时一定要退回窄道内展开攻击；おばけヒトデ的特技的危害性不小，注意别让它有机会使用；ラリホ－アント一般需要两下以上的通常攻击才能消灭掉，要是它的特技发动……只要听到挖墙壁的声音就说明它在附近，注意！

在13-15F出现透明怪物あやしいかけ，出现率很低的它对单枪匹马的特鲁尼克而言危害性有限。

吴振东	每次在玩掌机时，我都会觉得花现实里的时间在虚拟上，有点浪费。
读者资料	19岁，男，325600，浙江省乐清市高三6班，兴趣：玩掌机、看动漫

◎15F出现的道具只有三种卷物：リレミトの卷物、バイキルトの卷物和スカラの卷物，后两种几率较低。被打倒的怪物掉落的道具也必定是这三种卷物之一，那么就在这一层多多杀怪吧，期望它们会掉出バイキルトの卷物或スカラの卷物来。



——透明怪物あやしいかけ！对付它不划算，逃吧！

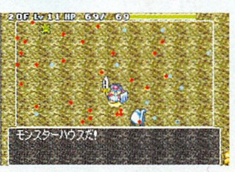
◎初期ひとくいばこ是个大敌，建议用毒の矢来对付它。

16F-20F出现怪物：

怪物名称	等级	出现层数	提供EXP	应付方法
メイジももんじゃ	1	16-20	35	用矢、石配合通常攻击
ハエまどう	1	18-20	35	用矢、石配合通常攻击
キメラ	1	17-20	75	通常攻击
さつじんき	2	18-20	45	通常攻击
スモールグール	1	16-19	22	退入窄道内再通常攻击
さそりかまきり	3	16-20	26	通常攻击
ゴーレム	2	16-20	75	用矢、石或者杖配合通常攻击
リリパット	1	16-19	26	用斜移动吸引其到身边后用通常攻击
ドッグスナイパー	1	18-20	110	杖配合通常攻击

从这几层开始难度开始增加了，因为怪物的实力陡增了……さそりかまきり对放在壶外的草和卷物来说是个大威胁，而且它的2次攻击的威力也很高，注意不要快速移动以让它占到先机，它的生命力很低，武器不至于太差基本上都能对它一击必杀。メイジももんじゃ的特技是让特鲁尼克无法使用口，也就是说无法读卷物、吃草以及在商店里做买卖，很不利，因此也不要让它得逞了，难以对它一击必杀，注意了。ゴーレム的攻防都很高，要命的是出现率也高，用特殊状态的杖或者是毒の矢来对付它吧……否则会损失惨重的。在最后几层还会出现强敌ドッグスナイパー，主要是它的远程2次矢攻击，能在暗处屡屡放冷箭，相当麻烦，在窄道中遇到它时就只有用杖来解困了。





—— 中期 ——

21F-25F出现怪物：

怪物名称	等级	出现层数	提供EXP	应付方法
キメラ	1	21-23	75	通常攻击
さつじんき	2	21-23	45	通常攻击
トロル	1	21-25	65	通常攻击,尽量配合矢、石,在它蓄力时后退一步解除特技效果
バブルスライム	5	21-25	36	通常攻击
ひょうがまじん	1	21-25	150	用石配合通常攻击
スペクテット	1	21-25	25	通常攻击
キラーマシン	1	21-25	25	杖配合通常攻击,或者用ブーメラン配合通常攻击
シルバーデビル	1	21-25	125	杖配合通常攻击



キラーマシン和シルバーデビル都是有两次攻击的特殊能力的怪物，和它们硬拼的话损伤比较大，建议用水かめ来对付キラーマシン。值得一提的还有ひょうがまじん，它就像是ゴーレム的翻版，强度类似，而且还多出一个让人愤恨的特殊能力：它走过的地方会被夷为平地，不管是陷阱或者是冰块还是针床，甚至是道具也不能幸免，所以在和它肉搏时一定要注意它的移动路线，不要使它践踏到道具了(后面出现的ようがんまじん也同等对待)。另外，只有石头能间接伤害到它，其它的道具比如矢、杖、卷物等等都无效……真是麻烦啊。什么？バブルスライム？那种怪物是被一刀砍死的料，没有多少威胁的。

26F-35F出现怪物：

徐怿晟	生命的价值不在于游戏,但游戏的价值却体现了生命,游戏让我们了解更多的生命。游戏永远是不可舍弃的东西。每个人都应有美好的回忆。19岁，男，200000，上海市瑞金一路165号33室
读者资料	

怪物名称	等级	出现层数	提供EXP	应付方法
がいこつけんし	2	31-35	58	通常攻击，尽量配合矢、石
くさった死体	2	26-35	60	通常攻击，尽量配合矢、石
リビングデット	1	26-35	45	通常攻击，尽量配合矢、石
マミ-	2	26-30	67	通常攻击
ミイラおとこ	2	26-30	57	通常攻击
レノファイター	2	26-30	150	通常攻击，尽量配合矢、石，在它蓄力时后退一步解除特技效果
バーサーカー	2	31-35	75	见文中所述
うごくせきぞう	1	26-35	43	通常攻击，尽量配合矢、石或者干脆不去理它
シャーマン	2	31-35	67	用矢、石配合通常攻击
おばけキノコ	2	31-35	54	用矢、石配合通常攻击
ゾンビマスター	1	26-35	60	用矢、石配合通常攻击
マドハンド	3	26-35	18	通常攻击，尽量用石或者干脆不去理它

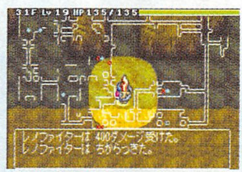
这里是僵尸出没的区域，敢问下各位是否合成了ゾンビキラー的特殊能力?没有吗?那就只好辛苦点了，要是合成了的话，对僵尸系的怪物就如同切菜了。在这些层中有一个要点，那就是一进入任何一个部屋都要先查看下部屋里的情况，要是有怪物和道具且怪物离道具比你离道具近，那么就后退到窄道后2格不断空挥等怪物前来送死。为了防止くさった死体和リビングデット这两种“投篮高手”而出的下策。



另外一种怪物ゾンビマスター会把壶外的杖的使用次数降到0，该怎么对付它，相信不用Ring再多说了吧!

31F开始恐怖的角色バーサーカー登场！它始终都处在狂暴状态，会主动攻击在它视野范围内的怪物并以此来提升等级（应该说是提升攻击力，因为它的等级实质上并没有上升，而是攻击力有了突飞猛进的增长），当它杀死超过四个怪物后，其杀伤力就会变的非常恐怖，往往能够一下就解决当时的特鲁尼克!因此在这几层中还是不要多逗留的好，凶多吉少啊……真要在这几层探索的话，也要用レミーラ的卷物辅助。一旦发现バーサーカー升级的提示，务必尽快找出其位置并消灭掉，或者干脆一走了之。

◎从28F开始光圈就缩小到只有一格，难度进一步上升了。在后面这几层内大量增加怪物的墓。道具出现的数量也下降了，这种状况一直持续到50F。



↑狂砍9怪的バーサーカー的攻击力，你愿意被它来那么一下吗?



↑对付此骷髅，请自觉背靠墙壁，否则后果自负，不过要是它击飞的是壶……

36F-39F出现怪物：

怪物名称	等级	出现层数	提供EXP	应付方法
がいこつけんし	1	36-38	39	通常攻击，尽量配合矢、石
どろにんぎょう	1	36-40	40	通常攻击
げんじゅつし	3	36-40	70	用斜移动吸引其到身边后用通常攻击
ベビーサタン	1	36-40	40	通常攻击，最好配合矢、石
はねせんにん	6	36-40	49	通常攻击
まどうし	3	36-40	70	用矢、石配合通常攻击
テンツク	3	36-40	56	通常攻击，中了特技后就后退几步后来解除
さまようようい	3	36-40	98	退入窄道内后面二格空挥等它过来再用通常攻击
ミストリード-ル	1	36-40	55	通常攻击，最好配合矢、石
オニオーン	3	36-39	2	矢、石攻击；把它逼到角落后攻击

这几层出没的怪物大多是魔法师类的，没有对付它们的特效武器，远程攻击类道具的消耗会比较大：まどうし会催眠魔法，没有防止的方法的话就不要直接对话吧，否则很危险的；げんじゅつし的魔法特别讨厌，最好是能退入窄道后2格用矢来消耗它，因为一般情况下是无法对它一击必杀的，直接攻击的后

果往往是被它传送走，浪费满腹度。其它的怪物反倒没那么难缠，就是要小心它们的特殊能力。

从41F开始石像出现的频率和数量明显增加了。

41F-45F出现怪物：

怪物名称	等级	出现层数	提供EXP	应付方法
ドラキーマ	3	41-45	72	通常攻击
ゆうれい	3	41-45	30	通常攻击
メイジキメラ	2	41-45	150	通常攻击
ヘルゴースト	2	41-45	112	通常攻击
おおめだま	3	41-45	176	退后到窄道内等它过来再通常攻击,尽量配合矢、石
ラストテンツク	1	41-45	152	通常攻击，中了特技后就后退几步后来解除
シャドー	3	41-45	88	受到攻击后逃跑，无视其存在……





这几层的形态和山脉后半部一样，都是在高耸入云的山上，视野无限远。因为没有墙壁而且少有水晶出现，所以在到达这一区域前要事先把非保存壶里的道具取出来，也就是砸破壶来把需要的道具取出来（不过可以通过把壶往石像上或者水晶上砸来弄碎壶）。由于地形特殊，要是怪物掉落道具时刚好处在空中，那么就没有办法再得到那道具了，因此把它们引到地面上再战斗吧，避免损失。这里出没着大量浮游系怪物，需要武器是ウィンドスピアー。

おおめだま是这几层内比较需要注意的怪物，因为它会部屋混乱特技，不过没有混乱よけの指轮也没关系，混乱后影响的就只有移动和通常攻击，所以中了混乱后就用间接攻击好了，只是当它和其它怪物一起出现时比较麻烦，还是后退到窄道内吧。

这几层怪物提供的EXP相对而言比较多，尽量多练练级吧，为以后的恶仗打下基础。

46F-50F出现怪物：

怪物名称	等级	出现层数	提供EXP	应付方法
デビルアンカー	4	46-50	47	通常攻击
マージスター	4	46-50	42	通常攻击
しびれマイマイ	4	46-50	42	通常攻击，在它躲进壳里时远离
アイアンタートル	4	46-50	25	攻击一下后退一步
岩とびあくま	4	46-50	47	退到窄道内用通常攻击
ガニラス	4	46-50	50	通常攻击
ぐんたいガニ	4	46-50	125	通常攻击
グレイトマーマン	4	46-50	75	在部屋中用通常攻击，尽量配合矢、石
ラリホーアント	6	46-50	87	用矢、石配合通常攻击

这几层是弱小的水系怪物的天下,从46F开始视野又回复到一格。比较难缠的怪物就只有魔法免疫的グレイトマーマン了，要是在窄道内碰上的话一定要引进部屋内，因为这个怪物很喜欢使用它那特技，一旦把身上带的道具击落到水里的话，那就只好浪费ひきよせの杖或者是水がれの巻物来取回了。ラリホアント再度出现了，但是它已经没了往日的威风了。





←仅仅合成了一个オ-シャンロッド的附加值为4的ドラゴンキラー的威力……

51F-59F出现怪物：

怪物名称	等级	出现层数	提供EXP	应付方法
エリミネーター	1	51-59	1050	用矢、石配合通常攻击
メガザルロック	5	51-59	92	通常攻击,如果它在其它怪物后面则射银箭先干掉它
おどるほうせき	4	51-59	45	通常攻击,可用杖辅助,中了特技后退后几步解除
グレイトホーン	3	51-59	300	通常攻击,尽量配合矢、石,在它蓄力时后退一步解除特技效果
デーモントード	4	51-59	125	通常攻击

王立凡	小嘛小二郎啊！背着掌机上学堂，不怕没电力，也不怕难度难，只怕老师在面前啊，没收掌机啊，回家遭毒打！
读者资料	11岁，男，312000，浙江省绍兴市时代凤凰岛19幢602室，兴趣：PLAY NDS

怪物名称	等级	出现层数	提供EXP	应付方法
あくましんかん	5	51-59	123	在它蓄力时后退一步解除特技效果
きとうし	4	51-59	100	把它逼入角落后用通常攻击,或者用矢、石远程攻击
モシャスナイト	3	58-59	140	通常攻击，可用杖辅助
だいまどう	4	51-59	120	用矢、石配合通常攻击
シャドーナイト	6	51-59	143	通常攻击

强敌エリミネーター出现！以它的高攻击力加上痛恨一击的特殊能力，实在是不好对付，不过都到了这个地步了，各位都该打造好了诅咒的つかいすての盾了吧，那么伤害就不会太可怕，不然的话就水かめ伺候——这种怪物有着极高的EXP，多开杀戒吧。

在这几层还会出现恐怖的辅助系怪物きとうし！要是发现了有被加速的怪物的话，就是它在捣鬼，赶快找出它藏身的部屋加以消灭或者干脆直接下楼梯好了，否则危险就会不断的扩大。おどるほうせき和モシャスナイト这两种怪物的一个共同的特殊能力是对物理攻击的回避率高，所以直接攻击它们也是很麻烦的，要不要用杖（一般是用封印の杖）辅助，就得看看情况了。メガザルロック虽然很弱小，但是它在其它怪物的后面，就会造成很大的麻烦，因为它的复活魔法很是让人讨厌。だいまどう也是让人痛恨的，一旦中了它的催眠特技，就会胡乱做出行动，比如扔武器、砸壶等等……一般都无法对它一击必杀……异世界中期的常客グレイトホーン出现了，它的综合能力高，比较难对付，还有它的招牌特技——把老特扔进怪物屋，中招了就……（前面出现的レノファイター也是差不多的，样子都一样呢）





↑传说中的水の悪魔の杂兵——デーモントード。

60F-65F出现怪物：

怪物名称	等级	出现层数	提供EXP	应付方法
メガザルロック	7	60-65	97	通常攻击,如果它在其它怪物后面则射银箭先干掉它
デビルロード	1	60-65	1100	杖配合通常攻击
ギガンテス	5	60-65	195	用矢、石配合通常攻击
アークデーモン	5	60-65	243	用矢、石配合通常攻击
グレイトホーン	3	60-65	300	通常攻击,尽量配合矢、石,在它蓄力时后退一步解除特技效果
きとうし	4	60-65	100	把它逼入角落后用通常攻击,或者用矢、石远程攻击
おばけキノコ	5	60-65	108	用矢、石配合通常攻击
モシャスナイト	3	60-65	140	通常攻击，可用杖辅助
キラーアーマー	3	60-65	150	退入窄道内后面一格空挥等它过来再通常攻击,可用矢、石配合
フライングデビル	1	60-65	1200	用矢、石配合通常攻击

和21-25F类似的几层，但是きとうし的存在使的威胁更高。在这几层出没的怪物中有不少是恶魔系的，值得注意的是デビルロード和フライングデビル，虽然它们的实力强，但是多达上千的EXP更让人在意它们的价值吧——后者还属于浮游系的，因此更容易对付。总体而言这几层的难度和上一部分的相当。



↑60F必定会出现商店。

—— 后期 ——

66F-70F，出现怪物：

怪物名称	等级	出现层数	提供EXP	应付方法
リビングハンマー	1	66-70	980	通常攻击
ダマゴロン	1	66-70	100	通常攻击
メガザルロック	7	66-70	97	通常攻击，如果它在其它怪物后面则射银箭先干掉它
ばくだん岩	5	66-70	150	通常攻击配合矢、石
グレイトホーン	5	66-70	450	通常攻击,尽量配合矢、石,在它蓄力时后退一步解除特技效果
いしにんぎょう	1	66-70	800	用矢、石配合通常攻击
だいまじん	6	66-70	560	用矢、石配合通常攻击
ブラッドハンド	3	66-70	70	通常攻击，尽量用石攻击

恐怖的爆弹地狱来了！在这几层中充斥着两大炸弹ばくだん岩和リビングハンマー。两个炸弹中的前者比较温柔些，只有在HP降低到了1/8以下才会立刻爆发（降低到1/4以下时是一闪一闪不移动），它的HP是126，计算好了再考虑用通常攻击还是用矢吧。后者就恐怖多了，经常二话不说，一冲到身边就自爆，因此危险性也高的多，把水かめ留来对付这种怪物吧——这几层水资源挺丰富的。爆弹们的HP高，只有合成了两个以上ボンバーキラー的武器才能给予它们重创，要是合成了3个，就算威力15不到也可以对其造成秒杀！



↑一人一怪，工作真快！

要命的是这几层还大量掩埋着地雷和大型地雷陷阱，一旦来个双响炮，几乎都是只有死路一条。因此在窄道中对付爆弹比较明智。

要是在这几层读了ふはつの卷物，就能如履平地了。除了炸弹以外，いしにんぎょう也是不太好对付的，只要不被它使用到特技就可以了，它本身没有多少战斗力。反倒是だいまじん的攻防都很高，算是个强敌。

71F-80F出现怪物：

怪物名称	等级	出现层数	提供EXP	应付方法
ファイヤ-ケロッグ	7	71-74	84	通常攻击
ドラゴスライム	7	71-75	75	用斜移动吸引其到身边后用通常攻击
メガザルロック	7	71-80	97	通常攻击，如果它在其它怪物后面则射银箭先干掉它
ドラゴメタル	5	76-80	600	用斜移动吸引其到身边后用通常攻击
グレイトホ-ン	5	71-80	450	通常攻击，尽量配合矢、石，在它蓄力时后退一步解除特技效果
ようがんまじん	5	76-80	750	用石配合通常攻击
ドラゴン	2	74-80	750	用斜移动吸引其到身边后用通常攻击,或者用杖、ブ-メラン配合通常攻击
ベビ-ニュ-ト	6	76-80	66	用斜移动吸引其到身边后用通常攻击
ドラゴンキッズ	6	76-80	164	用斜移动吸引其到身边后用通常攻击
メラリザ-ド	6	76-80	560	用斜移动吸引其到身边后用通常攻击,或者用杖、ブ-メラン配合通常攻击
サンダ-ラット	7	71-75	160	通常攻击，尽量配合矢、石，中了特技后退回窄道内守株待兔
プラズマママウス	1	71-75	250	通常攻击，尽量配合矢、石，中了特技后退回窄道内守株待兔



←倒霉！被グレイトホ-ン扔到怪物屋了！





←难以应付的家伙ようがんまじん，因为没有对它有效的武器。

以炎系怪物为主的几层，“双龙剑”和ドラゴンの指轮在这几层内将发挥着重要的作用。这几层的主要敌人局限在那几个高攻击、高防御、高HP、高EXP（超过450）这四围高的怪物上，与这种怪物战斗起来比较吃力。

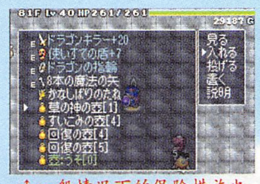
サンダ-ラット和プラズマママウス的黑暗特技实际上并没有想象的可怕，还不算很难对付。

80F的特殊部屋……无视即可。

81F-99F出现怪物：

怪物名称	等级	出现层数	提供EXP	应付方法
キラ-スタ-	5	81-99	165	通常攻击
スタ-キメラ	5	81-99	245	通常攻击
ダ-スドラゴン	1	90-99	2400	杖配合通常攻击，或者用ブ-メラン配合通常攻击
じごくのよろい	1	81-99	1100	杖配合通常攻击，或者用矢、石间接击杀
デスマシ-ン	1	81-99	2100	杖配合通常攻击，或者用ブ-メラン配合通常攻击
コロマ-ジ	1	97-99	22	通常攻击，或者用矢、石远程攻击
ようじゅつし	5	81-99	90	把它逼入角落后用通常攻击，或者用矢、石远程攻击
キラ-ブラスタ-	1	81-99	1950	窄道内用ブ-メラン配合通常攻击
ランガ-	1	81-99	1500	通常攻击

孙晶	全力支持小神游DS!希望小神游DS提高对比度,提高亮度,同时最好没有坏点等严重问题！价格嘛……当然是1000元左右最好。
读者资料	21岁，男，030008，山西省太原市新街华北工学院分院0300911班，兴趣：画漫画



↑一般情况下的保险措施也就只有这样了……

真正考验各位实力的时刻终于到了！这里是本迷宫最为恐怖的地带，到处充斥着实力强悍的怪物。

81F是个强制大怪物屋，这个大怪物屋比之前遇到的所有大怪物屋都要恐怖N倍，N个キラーブラスター不断地使用防御降低的魔法，没几个回合，特鲁尼克的防御力就会降到0，此时要是被攻击哪怕只是一下，不死也会丢了半条命。除此之外，还有其它的狠角色，キラースター是个喜欢玩自爆的恐怖分子(用此前留下的副武器对付它吧)；じごくのよろい四围高又喜欢等着你自己找上门来挨打，而且经常把攻击反射回去；デスマシーン在能力方面更胜一筹，加上经常使用封印和加防魔法，同时也会痛恨一击；还有恶魔和浮游系的倍速怪物ランガー……值得大书特书的非ようじゅつし莫属，它是极为恐怖的辅助系怪物，能把怪物强化至2倍速度2次攻击且发怒状态，也是个喜欢和特鲁尼克保持距离远程使用令人讨厌的杖的怪物，它的存在使得这里就成了一个地狱中的地狱，在这里多呆一个回合就会多一分危险，尽早脱出吧。

↑传说中的终极杂兵：魔法免疫的倍速浮游恶魔ランガー。

到了这个地步了，可以考虑把副武器合成到主武器上了，握着把强力的武器和深层的怪物们做一个决战吧！这20层是缺少水资源的地带，水がめ的作用性大打折扣，偏偏这里有“三剑客”和“一炸弹”……必定能获得充足的水资源的方法是读大部屋卷物，90F－99F，异世界迷宫最后的强敌ダースドラゴン登场！它的强大无须多说，没有ドラゴンの指轮的守护，被烧成灰是几乎可以肯定的了……一旦受到这种远程火焰攻击，当务之急就是找到它的藏身之处，用レミーラ的卷物或者レミーラの杖来配合着找（从火来的方向判断龙的位置，用へんしんの卷物变成透明怪物シャドー或者あやしいかげ来一边躲避火焰的洗礼一边寻找，否则还是难逃一死），找到之后再把ニフラムの卷物往它身上一丢——随着“嗖”的一声，这个最大的威胁也被消除了。剩下的就是专心对付其它怪物了。什么？想根绝キラーブラスター？老兄那是没可能的，Ring试过了，用魔法の矢配合陷阱把它封印了，然后投掷该卷物，结果只是在浪费道具而已。最后关头还会出现究极的辅助系怪物コロマージ（不过它本身没点实力），各位勇者们都加把劲，把所有能用的道具都用上吧，胜利就在眼前了！

↑在睡觉的时候也能发动特技，怒！





↑Ring认为ニフラムの卷物的最大作用就在于此。



↑究极辅助怪物出现了！



↑为了赢得最后的胜利，冲啊！

◎在90F和98F都有特殊部屋，需要钥匙都是一把，里面的道具分别是封の剑和黄金のつるはし，来异世界的一大目的就是为了得到这两种珍贵的武器，有条件的千万别错过了。

—— 突破 ——



↑突破成绩展示……不要问Ring为什么是2位……

得点的多少与三大要素有关：一、经验值；二、钱；三、通过层数。通过的层数是固定的，因此要取得高的点数，就要多抢劫商店，多杀怪物了。这里的第二个要素“钱”是单指G，身上的道具并不会折合成钱算到里面。10的经验值折合成1点、钱的1/3算到得点上去、通过层数的2000倍转化为得点数……基本计算公式就是这样了。因此多抢劫商店就是得点数增长的最佳途径了。

后记：经过Ring统计，除了怪物屋、岛上的三个道具以外，异世界迷宫平均每层的道具数量只有4、5个，在一些道具出现几率低下的层中，甚至一整层都有可能没有道具。就算是怪物屋，出现道具的数量也不是很多，岛就更不用说了，都很少出现了……对于空手打天下的迷宫而言，随机道具出现的多寡直接影响着难度，在等级难以提升而且怪物的实力强大的背景下，导致了异世界的难度居高不下。不过相信这些都是不能吓倒真正的勇者的！那么，拿起你的GBA，挑战人迹罕至的迷宫吧——同时希望本文能给奋战在迷宫深处的你一些帮助。

张正	物超所值，PSP，永不后悔的选择。
读者资料	17岁，男，300040，天津市耀华中学 学生公寓510室，兴趣：PSP、GBA

播放君 PLAYAN 全方位测评



近来GBA上的音乐和电影的播放器是越来越多，不论是官方的（比较著名的有AM3）还是非官方的如电影卡1代、2代等都是玩家所关注的好东西，但由于AM3的卡带比较大，而且所放映的动画是要求登陆官方网站收费下载的，因此在国内的大多数玩家还是考虑以购买电影卡为首选。不过现在又有一种全新的任天堂官方播放产品——播放君发售了！

2月21日，播放君在日本国内抢先发卖吸引了很多人的目光，但第一批产品的质量问题让人吓了一跳，所有的播放君竟然都存在着左右声道相反的问题，在3月5日才发放出第2批产品。

播放君其实就是一个使用SP或者DS屏幕来播放音频和视频文件的一个小巧的硬件，类似电影卡，其原理是读取SD卡中的音乐和电影文件而依靠播放君本体来处理，播放君本体内含了与SP和DS不同的处理芯片，因此支持的音频文件格式更多，音质当然要比电影卡好很多，而电影的格式也是ASF格式的文件，看起来很清晰，下面就来详细地介绍一下吧。

播放君又称PLAYAN，普通版的售价是5000日元，折合人民币约400元，豪华版附带松下为播放君制作的软件，售价6000日元，折合人民币约480元。播放君的动画支持SD-VIDEO规格以ASF为后缀名的文件，该文件在无图像压缩的情况下有着和原始图像一样的画面质量，属于无损转换，而官方所附带的MEDIASTAGE4.2版本的软件（以下简称MT4.2）其中包含了AVI转ASF的转换器，也就是说只要把DVD或者VCD的文件VOB和DAT格式转换成AVI，再用官方软件转一下就可以了，但就是因为这个，本人还在寻找更为方便的AVI转换软件。我们都知道，如果把图像转换为普通的AVI格式就会对原本的画质造成一定的影响，而如果选择全帧无压缩的话转换后的容量相当惊人，一般20分钟的影片变为AVI后要接近4GB，可能还会超过，因此选择一个好的DVD/VCD TO AVI功能的软件是非常必要的，笔者目前使用的是DVD RIPPER这个软件，它的功能主要是视频文件的转换，可以把任何的VOB文件直接读取光盘来导出AVI文件，也可以把DVD上的VOB文件COPY在硬盘上让其读取，速度还是可以让人接受的，一般P4的CPU在8帧/秒以上，导出的AVI质量也很不错，完全可以接受，但还不是全帧无压缩的。如果你实在想要完美的画质那就只有再找寻其它的软件了，不过AVI的转换软件网上非常多，大家也不一定要用DVD RIPPER。



笔者刚入手播放君时做过一个试验来测试播放君所附带的MT4.2这个软件中所有转换器所输出的文件质量，也就是清晰度。方法是首先利用VBA模拟器录像，30秒左右就行了，最好是动态和静态的都录一点，然后用VBA自身所带的AVI输出功能来输出全帧无压缩的AVI，其播放画质和VBA所显示的画质一模一样。最后把它添加到MT4.2软件的界面中，进行转换时选择好要转换的工具和画质的高低，一般可以选3种：高质量、标准和高压缩，工具也有近30种左右，因此想了解每种工具的转换效果就需要玩家自己细心地观察了！不过笔者推荐动画选择15帧以上来转换，电影选择24帧来观看是比较不错的。

音乐方面，PLAYAN的实力可说是与高级的MP3在音质上没有任何的区别。它所能支持的比特率为32k到320k(bps)，支持CBR、VBR和ABR，还支持32kHz、44.1kHz、48kHz的周波数，从这些数据就可以明显地了解播放君的“实力”。另外，听音乐时它还可以调节背景音量的高低，按下R+上或下就可以轻易地调节了，而按下L+R便会进入睡眠，不过播放君在每首歌播放完之后屏幕会自动打开告诉玩家下一首歌曲的名称，然后再自动回到睡眠状态。值得一提的是，音

范昱	虽然我并不是那样了解掌机，但我会尽力地了解。
读者资料	16岁，男，354200，福建南平地区建阳市第一中学初二4班，兴趣：看书





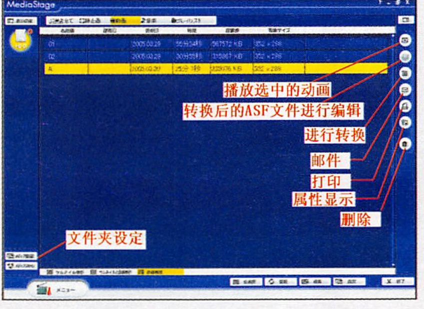
乐播放界面背景的流星雨非常漂亮，时多时少，带来一种奇妙的空间感。

软件方面松下的MT4.2也是一个不错的转换器，整个界面干净清晰，首先要求玩家选择一个音乐和电影的存放目录，可以选择多个，之后按下右下角的更新按钮即可找到相关的电影和音乐了，此软件只能识别MP3、WMV、MPEG以及AVI格式的音乐和影片。之后选择好自己喜欢的电影就可以通过右边那排工具进行播放和转换了。转换之后的影片大小是随着使用内部转换器所提供的画质和类型而变化的，一般使用第一个，也就是AGS-006这个就比较不错了，能够达到每秒30帧和480KBPS的视屏效果，当然这个程序转换后的大小也是比较让人接受的，一般20分钟的电影的容量为82MB左右。在此也特别提醒玩家的是：笔者在一次使用了1000KBPS、320*240、30帧的效果转换后竟然在观看过程中不能够使用快进功能，也记不清是哪个程序了，不过建议大家如果一定要十全十美的画面就选择D-SNAP（SV-AV35/AV50）这个程序来转换比较保险，经本人试验是完全没有问题的。

周边方面播放君使用SD卡作为媒体运载硬件，SD卡是一种小巧的随身存储卡，其容量一般在32M到2GB不等，笔者使用的是东芝的1G的SD卡，市面上行货的价格在680元左右，速度要比SANDISK快一些。一般一部100分钟的电影所需要的容量通过AGS-006转换后为340MB左右，因此可以推断1G的卡带能够存储4个多小时的高质量电影，这个量对于普通玩家来说已经足够了。最后播放君还要接上耳机才能够发挥其内部芯片的真正作用，如果用SP或者DS的喇叭听，音乐不仅带着杂音而且还没有重低音和立体声效果，感觉真的是不能比啊，所以购买一副好点的耳机也是关键。







耗电量方面的问题其实是很多玩家最关心的，播放君算是比较省电的，经实验：看电影SP和DS各能播放4和5小时，听音乐的话SP在睡眠状态为14小时以上，DS能够达到19小时以上。

隐藏游戏机能是播放君唯一的游戏方面能力，也是GBA和NDS上玩不到的。大家可以去任天堂官方网站www.nintendo.co.jp上下载关于播放君的小游戏，总共有12个可供下载，每周五都会推出一个，目前有鼻子、甲虫、跳跃、记忆、棒球和鱼这6个。

在选择VCD转为AVI格式软件时推荐大家使用vcdgear356_050213beta这个软件，下载安装后双击“vcdgear.exe”启动软件，之后选择vcdgear，然后选DAT→MPEG，最后点击LOAD，把DAT和输出的MPEG文件路径选好就可以按下START进行转换了。它能够快速地把DAT文件转换为MPEG文件，之后直接让播放君的转换器转就行了。DVD方面就有点麻烦，上文提到的DVD RIPPER可以直接把VOB转换为AVI，但内部的设置过于复杂，而且转换后的AVI是经过压缩的，没有全帧无压缩的选项可选，如果各位有什么更好的软件可以推荐一下！

如果喜欢的话，购买播放君还是非常值得的，至少插在SP里听音乐看电影要比PSP那庞大的机身好很多哟！

文/C.A.B.　责编/暗凌

杨培军	游戏是一种时尚，游戏是一种艺术，玩游戏的过程就是一种创造艺术的过程，不同的结局就是不同的艺术品。
读者资料	22岁，男，050021，河北石家庄槐北路72号铁路运输学空冷高职041班，兴趣：掌机、网游





欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn、邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

GBA 真·三国无双 ADVANCE ACT

全武器收集BUG：

首先必须在无双模式用蜀国打通“成都制压战”那关，记录后回到标题画面，把难度设为“普通”或“易”。然后在自由模式选“成都制压战”那关中，往地图下方走，到吕布会出现的地点就会提示发现宝箱。平时只能获得一件武器，这时可以在整备画面发现居然获得了全部武器。



←走到如图赵云所处的位置即可获得全部武器。

NDS 触摸！卡比 ACT

各角色出现方法：

●ワドルディボール：在游戏通关后可获得。

●デデデボール：在游戏通关后，于奖牌交换处用20枚奖牌交换可得到。

●メタナイトボール：在游戏通关并且得到“デデデボール”后，于奖牌交换处用25枚奖牌交换可得到。

●ワドルドゥボール：在游戏通关后，插入《星之卡比 梦之泉DX》或《星之卡比 镜之大迷宫》的卡带进入游戏。

GBA 七龙珠大冒险 ACT

EXTRA模式痛扁BOSS法：

首先要有四格气，也就是必须可以发动必杀。打BOSS时，把气集齐，趁BOSS离你近时（注意，集气的按键不能松开）突然按下L键，然后再把R键松开，这样就能看到华丽的连击痛扁BOSS了。

对战模式重创对手法：

首先要有至少一格气，然后把敌人防御铠甲打烂，迅速按住R键，把敌人打到最高处，松开R键，一个波打过去，平时空中连击最多10HITS，现在最多能有21HITS！

贵州贵阳 贾继函

GBA 光明之魂2 A·RPG

快速提升火防法：

在“炎之神”那关，买二十四个最好的回复药加一个爆弹，让BOSS用火系招打你，在HP小于100后，马上用药。待二十四个回复药用完后，HP只剩很少很少时就用爆弹炸死自己，重复几次就可以很快提升火防。（最好是HARD模式，不要装备加火防的防具，最后注意不要被BOSS用火属性招数打死）

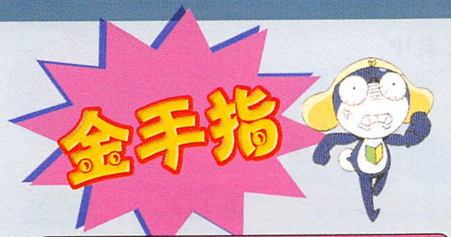
辽宁丹东 王雨东

GBA HOTWHEELS ADVANCE RAC

所有车使用可能：

在标题画面下输入上、下、右、左、左、右、B、A即可。

表示PSP秘技 表示NDS秘技 表示WS/WSC秘技 表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。



真·三国无双ADVANCE ACT

全关卡	02002D10	FFFFFFFF
全道具	02002D38	FFFFFFFF
全人物	02002D3C	FFFF

全武器

42002D18	FFFF
0000001E	0001

我方士气	02004010	00FF
敌方士气	02004012	0000
无限行动	02016A79	00
回合数	02003FD8	01

武将等级	02003140	63
当前体力	02003142	03E7
体力上限	02003144	03E7
无双槽满	02003146	64
攻击力	0200314A	03E7
防御力	0200314C	03E7
移动力	0200314E	03E7
斩敌数	02003180	270F

武器熟练度

02003168	64
0200316A	64
0200316C	64

装着能力

0200318B	02
0200318C	02
0200318D	02
0200318E	02
0200318C	02
02003190	02

友军体力最大

0200321A	03E7
02003262	03E7
020032AA	03E7
020032F2	03E7
0200333A	03E7
02003382	03E7
020033CA	03E7

友军兵力最大

02003250	00212121
02003298	00212121
020032E0	00212121
02003328	00212121
02003370	00212121
020033B8	00212121
02003400	00212121

目标！甲子园 SPG

主角体力

0203C042	270F

主角全能力

0203C048	270F270F
0203C04C	270F270F
0203C050	270F270F
0203C054	270F270F
0203C058	270F

打击练习

剩余回合数	02000828	63

得点数

0200082A	6363
0200082C	63636363
02000830	6363

守备练习

剩余回合数	0200082B	63
得点数	0200082C	6363

投球练习

剩余回合数	02000828	63

得点数

0200082A	6363
0200082C	63636363
02000830	6363

我方积分

03003B5C	63636363
03003B60	63636363
03003B64	6363

对方积分

03003B66	0000
03003B68	00000000
03003B6C	00000000

金手指使用方法：首先在VBA里选择Cheats——Cheats list——Code,然后在Code处输入金手指码，如果为便于记忆金手指码用途可以在Description处填写其功能；而对于4开头的压缩型金手指码请输入CodeBreaker处。

自己动手，汉化游戏，无穷乐趣，尽在其中。

乐在汉化中

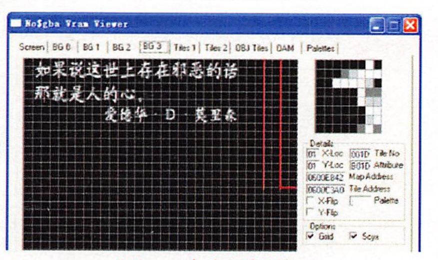


汇编调试与跟踪

文/funlove　责编/雪人

在上篇文章中，我们已经初步看到了No$GBA在查看内存方面的一些功能。这次我们将继续通过一个例子详细说明GBA的显示方式，以及调色板的结构。

用No$GBA打开某游戏后点击左边的代码区，游戏就会暂停。这时按F5，选择“BG 3”这个标签（如图一），看到的就是一个个网格，把鼠标移上去，右边就会出现相应的信息。注意其中的Tile Address，这就是Tile的地址了。相邻两个Tile的地址差20h，看来每个Tile就是20h，即32字节长。分配给64个像素，正好每个像素4位（也就是一个16进制数）。想看看这样的图像是怎样保存的吗？记下地址，关掉这个窗口，在左下的数据区点击右键，“Goto”刚才的地址，如图二所示。把图二的16进制数和图三右上角的图像比较一下，就发现规律了：0代表黑色，1代表浅灰，2代表深灰，3代表白色。同一个字节中，首先显示低四位。

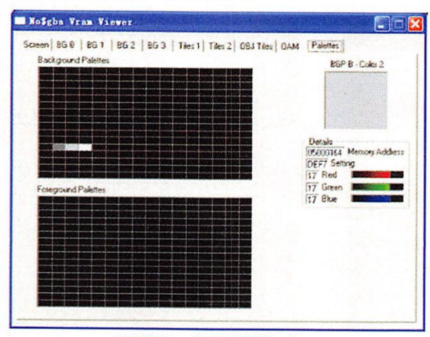


↑图一　查看背景图像。



↑图二　图像对应的数据。

在这种显示下，每个像素信息占4位，也就是说，每个像素只能表示16种颜色。这种显示方式也称为“16色×16调色板”模式。再按F5进入Palettes（调色板）标签，可以看到两个调色板区：Background Palettes（背景BG调色板）和Foreground Palettes（精灵调色板）(如图三)。在“16色×16调色板”模式中，一个调色板区被分成16个调色板，每一行就是一个，所以每个调色板就只有16色了。另一种“256色×1调色板”模式中一个调色板区就是一个调色板，包含256色。明白了这些，就很容易理解上面的问题了。在这个例子里用的正是第12个背景调色板，而刚才的数字和颜色的对应关系也就一目了然了。



↑图三　相应的调色板。

在显示中，常常会碰到大量数据的复制（主要是字模）。在GBA游戏中广泛应用的一种复制方法称为DMA传送，下面举例简单说明原理。

在《幻想传说》ROM中有如下的一段汇编代码：

```
080B43D4   4B08   ldr  r3,=40000D4h
080B43D6   601C   str  r4,[r3]
080B43D8   605D   str  r5,[r3,4h]
……
080B43E6   6099   str  r1,[r3,8h]
```

其中，r4=02006040h，r5=0600C020h，r1=80000D80。

从寄存器表（见GBA系统参考）中可以查到，040000D4h称为DMA3源地址，040000D8h称为DMA3目标地址，它们都是28位长。040000DCh是传输的字节数，16位长。040000DFh的最高位为Enabled（使能）位。相应的容易看出，在上面的代码中，首先将02006040h存入DMA3源地址，然后将0600C020h存入DMA3目标地址。将r1的内容存到040000DCh以后，传输字节数位D80h，Enabled位被置1。这时，系统硬件就自动把从02006040h开始的D80h个字节传到内存地址0600C020h的位置。这就是寄存器的特殊功能，而内存中从04000000h到04000300h也被定为寄存器区，很多硬件级的系统功能靠它们实现。这部分的寄存器和CPU附属的寄存器不同，可以称之为内存寄存器。

在上面的例子中出现了几句简单的汇编代

由广为	我往前追，追过一片海，我等的PSP在眼前，遇见PSP是最美丽的意外。
读者资料	12岁，男，辽宁省大连市甘井子区环馨山庄53-4-1，兴趣：买《PG》、玩游戏、看漫画

码。确实，读懂汇编代码对底层的破解极为有用，通过跟踪游戏运行，阅读汇编代码来破解的方法也称为汇编调试。作为一个功能强大的汇编级调试工具，No$GBA最大的优势也正是它类似SoftICE的众多调试手段。在讲述这些手段之前，我们应该要先明确一点,在什么情况下才需要进行汇编调试?

（1）用常规方法找不到字库，找不到Tile，找不到字库指针……这时，汇编调试无疑是在焦头烂额的时候所能采用的最后方法，也是最根本的解决方法。

（2）网上现有的汉化工具有通用的,也有某个游戏专用的。之所以存在这些专用的汉化工具，当然是因为每个游戏ROM都有它自身的特殊性了。为了方便汉化，经常需要写一些针对单个游戏的专用工具。特别是如果牵涉到ROM的特殊储存格式或者特殊算法，这时就需要做深入的分析调试了。

（3）更多的时候，调试是为了修改。这里所说的修改，不是替换字库这样的资源修改，而是通过修改源程序的方法，来改变游戏的运行方式。比如由单字节字库变为双字节字库，必然的一个步骤就是要修改源程序，让原来的每次读一个字节变为每次读两个字节。这个例子很简单，如果要修改的语句更多，往往还需要引入一些ARM编译器，使得工作轻松。

“跟踪”要怎么入手?这是个见仁见智的问题。在这里，我们简单地介绍常用的断点（Break Point）跟踪方法。合理地利用各种断点，是汇编调试必须掌握的重要手段。

“断点”，顾名思义，就是在程序中设置的中断条件。用过高级语言的应该都接触过语句断点，通过在某个语句上面设置断点，可以使程序执行到这条语句时中断。程序中断后，就可以观察一些变量、寄存器的状态,或者进行单步调试以观察程序。除了语句断点以外,No$GBA还拥有很强大的条件断点功能,这是调试汇编程序的重要助手。

只要在选定的语句上点击鼠标或者按F2，就设置了语句断点。语句后面出现BRK的字样表示设置成功。可以同时设置多个语句断点（如图四）。另

```
0801C112 0801   lsr    r1,r0,20h
0801C114 8810   ldrh   r0,[r2]
0801C116 8018   strh   r0,[r3]         BRK
0801C118 3202   add    r2,2h
0801C11A 3302   add    r3,2h
0801C11C 1E48   sub    r0,r1,1
0801C11E 0400   lsl    r0,r0,10h       BRK
0801C120 0C01   lsr    r1,r0,10h
0801C122 2900   cmp    r1,0h
0801C124 D1F6   bne    801C114h

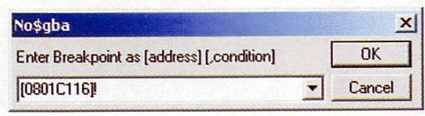
0801C024>4770   bx     r14             BRK
0801C116 8018   strh   r0,[r3]         BRK
0801C11E 0400   lsl    r0,r0,10h       BRK

[00000000] = 0018
```

↑图四　语句断点。

外一种语句断点是在选定的语句上按F4，游戏马上执行，到这句的时候停下。

条件断点统一的输入方法是按Ctrl+B，在弹出的对话框中输入断点指令（如图五）。一种全局的条件断点是捕捉内存写操作，格式如下：



↑图五　设置条件断点。

[02000100]!　表示向02000100h进行写操作的时候中断。

[02000100]?　同样是捕捉写操作，但只在操作引起02000100h的内容改变时才中断。

也可以采用范围地址，如[06000000..06003fff]!表示捕捉从06000000h到06003fffh的任何写操作。

还可以给出表达式设置断点，如r0 = 0表示寄存器r0的值变成0的时候中断（只在改变时中断）；[4000006]>20表示4000006h的值大于20h时中断。如果在这类表达式前面加上地址的限制，那么就构成了局部条件断点，相当于语句断点和条件断点的结合。如：

$, r0 & 1　这里$表示当前语句。每次执行到当前语句时判断r0的最低位是否为1（&是与运算），如果是则中断。

8001234, [r1]=r2　同样，每次执行到8001234h时，判断内存地址r1的内容是否变成r2，如果改变，那么中断。

设置的各种断点都可以在断点区看到。要进入断点区只要在数据区右击鼠标并选“Break/Watch Window”（如图六）。在这里也可以按Delete键删除设置的断点。

```
08001234 13FE   asr    r6,r7,0Fh                  [r1]=r2
0801C116 8018   strh   r0,[r3]                 r0&00000001
  <global memory change break>   [06000000..06003FFF]!
  <global memory change break>             r0=00000000
  <global memory change break>              [02000420]!
```

↑图六　在断点区显示的各种类型断点。

这么多类型的断点，如果运用合适，可以应付我们在调试过程中遇到的很多困难。不过并不是所有的断点都需要掌握，许多类型的断点功能本身就是互相包含的，在实际汉化破解中，怎样设置断点也并不是唯一的。在下一期《乐在汉化中》，我们将通过具体的汉化实例来说明断点的运用和简单的汇编调试方法。

—— funlove眼中的汉化名词 ——

调试——即debug，原意为“除错”，在汉化中指找出源代码中需要修改的地方，根据汉化的需要加以修改。

单步调试——一些功能强大的调试器提供单步调试的功能，每执行一句程序就会暂停，方便调试。



文/安娜
责编/雪人

手机版圣女之歌正式登场



手机现在已经成为传统PC网游厂商PK的新大陆，继《传奇》、《仙剑》之后，《圣女之歌》也在手机上开辟了第二战场，现在它已正式登陆移动百宝箱了。这款游戏是一款基于Kjava的A-RPG游戏，它的容量很小：Nokia S40版容量仅有59K，Nokia S60版容量则只有80K。这个游戏与PC版原作的故事是相承的，游戏男女主人公仍然是延续PC版的忽伦和艾坦，看来游戏中也很讲究男女搭配干活不累的中国式准则……故事发生在战胜安多罗勒斯三年后，世界已然恢复了往日的安宁与平静，艾坦与忽伦也回到了亚芙村过着与世无争的生活，然而这一切在卡达克尔堡都已悄悄地开始改变，邪恶已笼罩了城堡……

这款游戏是由国产移动游戏厂商天津猛犸自主研发、唯晶授权的一款经典A·RPG游戏。从游戏画面上看，仍然保持了pc版《圣女之歌》界面的华丽，有森林、草地、城堡、高原和洞穴……该有的都有了，地形非常复杂；从剧情上看，手机版《圣女之歌》算得上是pc版的延续，游戏更多是以一种外传的形式来表达，游戏中同样拥有足够的分支情节让玩家"折腾"，以满足各种玩家的需求。游戏的操作十分简便，而且可以随时存盘，让玩家随时随地的体验到移动游戏的乐趣。"*"号键是查看物品道具和物品属性的，可以在这里进行买卖交易。"#"号键是查看主人公状态，也就是查看所在地、经验值、级别、攻击、防御、生命、法力、金钱等等。在游戏的左下角还会有主人公位置的标识，是以一种坐标的方式让玩家能准确知道主人公具体所在位置。游戏中玩家角色的法力会不断地增加（当然也需要打怪练级），直到法力值达到最大。玩家的属性分为五种：级别、攻击、防御、生命、法力。可以通过杀死敌方角色以获得经验、金钱及物品，用来提高自身的五个属性。《圣女之歌》手机版采用了45度地图驱动引擎，把3D可遮掩场景展现得淋漓尽致，一扫侧视或俯视游戏画面的晦涩之处。另外，游戏中还使用了诸如事件过滤算法，使一个RPG游戏只用了59K（代码部分只占26K），实现了一个复杂的虚拟社会，宏大的游戏场景。如果你想尝试一下手机网游的乐趣，那就不妨试试这款非常过瘾的经典作品。

中文版打企鹅登录手机



你在PC上玩过那款经典的《打企鹅》flash小游戏吗？这款游戏诠释了手机游戏的中心思想，那就是手机不仅是移动电话，还是大部分人间歇时间的消遣工具，于是"速食游戏"成为人们的掌上最爱，现在这样一款挥棒即OK的运动——打企鹅就来到了我们的身边。只需要一个按键，比比看谁打得更远，3D造型的可爱企鹅，有史以来最简单的操作，可玩性最高的手机游戏。不仅仅靠运气，更需要技巧，挥棒角度的差之毫厘，成绩何止谬之千里。不用担心技艺炉火

纯青之际没有人可以一较高低，积分上传及网络排名下载功能，菜鸟还是高手一比即知。

可不要小看这个貌似弱智的小游戏，它在全球已拥有8000万玩家，可以称得上是史上最强flash游戏，现在我们终于可以在手机上玩到这款游戏的中文正版了。笨拙的雪人拿着大棒，等着那只可怜的企鹅从冰山跳下来，就看着那家伙在空中划过一道美丽的弧线，然后重重地滑过冰面，多么熟悉的一幕啊，你还在犹豫什么！

无限乾坤试玩记

最近在一个朋友的推荐下，笔者试玩了最近正在免费公测的《无限乾坤》，感觉还不错，故在此与大家共享一下。由于工作原因，笔者先前也试玩过一些其它手机网游，但都比较让人失望，虽然有些游戏的画面很养眼，但当你进入游戏后蜗牛般的反应速度却真的很让人抓狂：查看一次装备十几秒，进入战斗画面两分钟……最终你会发现游戏没玩爽，银子却浪费了不少。



《无限乾坤》这款游戏最大的好处就是所用数据流量很小，开发人员将这个游戏所用到的各种元素全部进行了拆分，当画面需要作出相应变化时，从服务器传来的指令就会将保存在用户手机上的各种元素重新合并、组合。比如，当你进入了一间客栈，那么服务器就会发来信号，告诉你的手机，我们需要一间房间和若干家具、人物，然后手机就马上会从内存中调出这些元素组成相应场景。因此这个游戏的即时性非常出色，几乎没有任何停顿现象，这也是它最吸引我的地方。一开始玩，我下载它的客户端只用了不到一分钟，这主要归功于它的客户端做的非常小巧，仅40K而已。下载完毕后进入游戏，一开始先要注册帐号，选择角色种族、身高、智慧等设置（在这里奉劝大家最好用心设置，这些条件直接牵制到打工挣钱、入派练功、寿命等一系列重要因素，笔者就因为一开始没有仔细设置，角色身高过低，导致了日后不能使用一些长兵器）。从下载游戏到注册帐号所需时间仅2分30秒，登陆游戏所消耗时间——1秒钟，几乎可以忽略不计。进入游戏后与他人进行PK完全实时进行，根本没有等待时间，需要注意的是这个游戏的出招方式分为手动和自动，建议刚开始修炼的菜鸟们选择自动这项，存活率会比较高一些……除了实时性一流外，这款游戏的聊天系统也非常好用，玩家间可以进行即时交流，还可以选择公聊或私聊，某种意义上减少了我们的短信开支。经过几天的试玩后笔者发现虽然这款游戏的画面比较“弱智”，但它的游戏性确实很不错，场景丰富且风格各异，目前开放的城市11个，场景多达1500多个，随着厂商的进一步开发，日后还会不断扩展。除此之外，这个游戏的世界观也非常博大，烟雨江南的临安（今杭州）、异域情景的兴州(今西夏）、、少数民族云集的大理、风情万种的西湖、苍松迎客的华山、佛光普照的金顶；两千多个NPC，多样的民族，从事各种职业，不同的脾气性格，以各种不同的方式生活在《无限乾坤》之中。在游戏里我们除了可以扮演各种大侠、武师外，也可以参与到普通人的社会中去，在游戏里玩家既可以经营各种商铺，为成为全国首富而奋斗；也可以考取科举，中状元，踏上仕途。另外，《无限乾坤》游戏中的武器系统也非常丰富，十八般武器以外的家伙也应有尽有，玩家还可以自己打造趁手的兵器或者是获得各种名器，是不是拥有了趁手的武器就可以天下无敌了呢？非也，《无限乾坤》中的武器设定还与每个人的身高体重有着密切的关系，假设一个身高4尺的三寸钉型选手手拿一杆方天画戟，那后果可想而知（笔者就深受其害）。除了这些，《无限乾坤》还引入了独到的呼吸心跳系统，每个玩家都有着呼吸和心跳，当运动量大时，如与人过招，翻山越岭或是长途急奔，呼吸会变得频繁急促，而当玩家在内家功夫练得有所心得时，便可使自身的呼吸变得绵长，有些特殊武功还可以让玩家暂时性的停止呼吸而无损于身。由于笔者也是刚刚入门，这期咱们就聊到这里，如果哪位仁兄对这款游戏感兴趣，可以用手机登陆wap.wxqk.com下载这款游戏，目前这款游戏仍处于公测期，完全免费，我们所要承担的只有普通GPRS所产生的上网流量费用，而这个游戏所使用的数据流量非常小，因此无须害怕高额费用。不过，以上所说的前提是适度游戏，如果沉迷其中，那单是GPRS费用也会掏空你的口袋。





徐珏	PSP的上市似乎更多的是为了展现SONY的技术水平,是一件精致的展览品；而NDS才是为了玩家着想,提供更新的游戏理念。
读者资料	16岁，男，541001，广西省桂林市正阳路14号2-1，兴趣：PG、玩SP

本期PDA游戏 TOP5

PowerVR

游戏类型：RAC　上市日期：2005年3月
官方网站：http://www.powervr.com
适用机型：Pocket PC

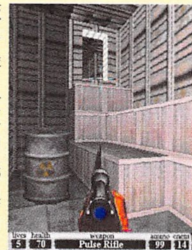
一款专为搭载了最新WM2003 SE系统和2700G掌上显卡的Pocket PC而开发的赛车游戏，全即时3D演算处理，画面绝对谋杀你的眼球，几乎可以与极品飞车系列一较高下。在游戏中，我们可以选择的名车十分丰富，世界顶尖跑车一应俱全，而且车体的各种性能仿真度也十分逼真，100%VR的快感。目前这款游戏已经放出了demo演示版游戏下载，你可以在开发商的官方网站免费下载到它。



Red Sector

游戏类型：FPS　上市日期：2005年3月
官方网站：http://www.4pockets.com
适用机型：Pocket PC

一款很出色的PDA第一人称视角射击游戏，故事发生在2112年，由于地球的居民过度破坏，全球的气候变得越来越恶劣，温度不断升高，地球两极的冰雪开始慢慢融化……地球已经再不适合人类居住了，于是地球联邦政府计划利用核能技术，将地球人运送到一些临近的行星上去。在游戏中我们扮演一位地球人特工，你的任务就是侦察这些行星上的情报。游戏中的武器系统非常丰富，激光枪、夜视仪等设备一应俱全。此外，各种外星敌人角色也形色各异，惟妙惟肖。



Wumbo

游戏类型：PUZ　上市日期：2005年3月
官方网站：http://glbasic.com
适用机型：Pocket PC

这款游戏虽然制作的比较简单，但却非常轻松有趣，Wumbo是一个在欧美地区很知名的卡通角色，它长的酷似忍者神龟，又有点像马里奥系列的经典角色——耀西。在这款游戏中我们的任务就是将画面上出现的所有饼干搜集起来，然后利用钥匙打开通往下一关卡的大门，虽然游戏看似简单，但当你真正玩起来就会发现它的难度其实还是很高的，一路上既要搜集这些东西，又要开动脑筋想方设法把钥匙移动到下一关的大门前，而且沿途中我们还要应付各种随机出现的妖魔鬼怪，可不要轻视它哦！



G-Prime Xtreme

游戏类型：STG　上市日期：2005年3月
官方网站：http://www.clickgamer.com
适用机型：Pocket PC；Palm OS

我想以前玩过FC的朋友一定不会对《太空侵略者》这款经典小游戏感到陌生，现在一家美国游戏公司在PDA上推出了一款超级加强版《太空侵略者》。这款经过全新包装的怀旧游戏增加了很多全新元素，以前固定不变的背景现在改成了卷轴背景，米粒般单调的子弹效果也被改成了超华丽的效果，而且当你清除完每关出现的所有杂兵后，还会有大BOSS出现，很有挑战性。



Age of Empires 2

游戏类型：SLG　上市日期：2005年内
官方网站：http://www.ziosoft.com
适用机型：Pocket PC

“Age of Empires 2”，看到这个英文名字是不是有点似曾相识？它就是大名鼎鼎的帝国时代系列。帝国时代Pocket PC版一直以来都是Pocket PC上最“惹火”的游戏，如今微软公司为了推销自己旗下的Pocket PC，再次将《帝国时代2》搬上了Pocket PC舞台，目前这款游戏已经进入了内部测试阶段，面市时间呼之欲出。由于开发商并未放出官方信息，因此目前关于这款游戏的资料还比较少，仅知道它是一款支持640×480像素的高分辨率游戏。



许泽晟　都说流星有求必应，那我愿在世界尽头等待第一颗星，我要对它说："给我PSP，给我NDS，给我无数卡带!"这时，流星忽然停止下降，又按原路飞回了去。
读者资料　15岁，男，213000，兴趣：篮球、游戏、看《PG》《风云》

本期手机游戏 TOP5

特洛伊战记

游戏类型：ACT　上市日期：2005年2月
官方网站：http://www.mammothworld.com
适用机型：JAVA

公元前1193年，特洛伊国王普里阿摩斯和他俊美的二王子帕里斯在希腊斯巴达王麦尼劳斯的宫中受到了盛情的款待。但是，帕里斯却和麦尼劳斯美貌的妻子海伦一见钟情并将她带出宫去，恼怒的麦尼劳斯和他的兄弟迈西尼国王阿伽门农兴兵讨伐特洛伊……你是否有过尝试成为一国之主的感觉？《特洛伊》将给你这样的机会。生动的游戏画面效果和激烈的战斗场面，通过不停的战斗升级系统可以升级战车最多到3匹马，速度也将提升到更快。武器系统也有3个级别最终升级到火箭，我们必须经历8道艰难的关卡来最终保卫特洛伊的自由和幸福。



教父之地狱猎手

游戏类型：ACT　上市日期：2005年2月
官方网站：http://www.mammothworld.com
适用机型：JAVA

一款类似赏金猎人的游戏，风格又有点像合金弹头。这款游戏的难度比较大，需要手、脑、眼同时并用，才能在不断的死亡、重生的过程中得到乐趣。以往的游戏都是单打独斗的，《教父之地狱猎手》则是需要有美女为伙伴，才能有前进动力。为了美女我们的杀手可以说是全副武装，高爆手雷、M3、UZI（乌兹冲锋枪）、MP5冲锋枪一应俱全，没办法，英雄总是这么头脑简单……游戏一共有八大任务，全部完成后我们就可以抱得美人归了。



指环王－王者归来

游戏类型：RPG　上市日期：2005年4月
官方网站：www.gamebean.com
适用机型：联通BREW

《指环王－王者归来》是一款根据同名电影改编而来的RPG大作，在游戏中玩家将可以亲自操纵伟大的魔法师甘道夫或是英勇的剑士阿拉贡体验王者归来的伟大历程，与黑暗军团战斗，亲自将魔戒掷入末日山脉的火山中！可能一些玩家以前玩过这款游戏的JAVA版，现在这款游戏已由一家国内厂商取得代理权，而且界面全部汉化完毕，使它重新在CDMA手机上获得新生。综合来说，这款游戏的画面和声效在联通BREW游戏中属于中上表现，再加上它身后独特的电影背景，还是值得一试的。



降妖系列

游戏类型：ACT　上市日期：2005年3月
官方网站：http://www.magiczone.com.cn
适用机型：诺基亚S60

《降妖系列》是一款为专业玩家精心设计的游戏，游戏画面精美，剧情引人入胜、打斗效果逼真。在这款角色扮演类游戏中，游戏中玩家扮演降龙尊者，在上古时代收服各种不同种类的妖魔鬼怪，游戏共分为金、木、水、火、土五个大陆，每个大陆中都有不同属性的妖怪，玩家可以将其打败，也可以将其收服，被收服的妖怪可以在战斗中呼唤出来，替玩家作战。同时这款游戏后续版本也已经上市。在续作中，玩家扮演法力无边的悟空，悟空的师傅被牛魔王抓走了，于是他便一路斩妖除魔，营救师傅。



霹雳斗车族

游戏类型：RAC　上市日期：2005年3月
官方网站：http://www.magiczone.com.cn
适用机型：诺基亚S60、S40

这是一款制作很精良的赛车游戏，玩家可以在三名角色中任意选取喜欢的选手来参赛。进入游戏后你会发现这款游戏的风格有点像《马里奥赛车》，比赛中将会有许多陷阱需要玩家去躲避，在路边还会随时拣到实用的道具，有些道具还可以偷袭对手，非常实用。如果玩家想要在比赛中取得优异的成绩的话，则必须得到加强自己能力的道具，才能拿下大赛的冠军。



白瑞庭	剧情攻略可能会长些，搞成连载形式我也不介意，只要不再刊登那些什么只有攻关要点,注意事项的攻略就行。毕竟大家日文都
读者资料	不太好，不知道剧情将会很无聊的啊。21岁，男，430062，湖北武汉理工大学余家头教学区324号信箱，兴趣：游戏，音乐

魔卡少女樱～樱与不可思议的魔法牌

机种：WS | 厂商：Bandai | 发售日：1999年

类型：育成SLG+AVG | 容量：16M | 经典度：★★★★☆

一句话短评：虽然很多日本玩家对于本作的定位评论的相当尖刻：成本收回之作。但本作在该系列被小游戏合集充斥的前提下仍能闯出一条路子来。

1998年4月起在NHKBS－i2开始播映的一部动画片使无数无辜的人坠入迷恋小樱的魔道，友枝小学也因此成为无数人魂牵梦绕的地方……说到这里明眼人想必已经知道那万恶之源不是别的，正是讲述那位木之本同学日常生活故事的《カードキャプターさくら》。这部帮Clamp敛钱无数的作品在1999年的圣诞节商战中在无意中也搅和了一下，那次接触的结果就是本作的诞生了。

同所有该系列的游戏一样，无一例外以某年月日木之本家地下室书房里的异动和丹下樱配音女性的鲁莽行为开始（然后必然伴随几张“精美”插图），随后象征太阳的守护者地狱犬从克罗·利德的封印中醒来。操着大阪腔的神奇生物告诉惊愕不已的少女那本有着魔力的厚书的秘密以及一件她必须接受的使命：把四散的卡片封印收回！在接受了第一张卡片“Windy（风）”和“封印之键”后，华丽的冒险开始了。



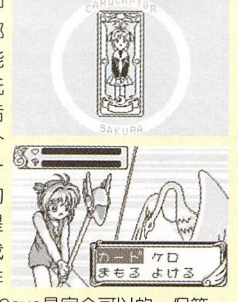


本作与本系列其他作品的区别也就从第一战开始了，与实体化的Fly（飞翔卡）的交战是以RPG方式进行的，樱以使用魔法的方式利用手中所有的卡片进行攻击，一面注意HP变化，一面关注MP使用。虽然本作里我们见不到类似于道具回复之类的指令出现，但活用手中的几个指令足以保证MP的回复和HP的正常。地狱犬在作战中也会给予玩家提示，不过天下没有免费的午餐，这个是要耗用一回合的。在战斗进行的差不多时，游戏会给出提示，做出行动后只听一声娇叱：“汝の有るべき姿に戻れ、クロウカード！”在大魄力的特写和语音之下，强敌变做卡片一张。

熟悉剧情的朋友想必会顺口说出初战结束后发生了什么：友枝小学某同学的V8录像机记录下了大宇宙的真实。此后魔法冒险的目的也就顺便增加了拍自制特摄片。在本作里特摄片的性质自然可以通过RPG式战斗的显示来体现了。而拍片还有另外一个因素即地点的移动，我们惊奇的发现与99年4月发售的那个小游戏合集完全不同的特点：游戏中的自由度因自由移动可能稍微变高了。



初次接触本作的朋友们估计会有些心中不爽：Save图标在哪里？莫非这个游戏不能存盘？我认识的不少玩家都抱怨过这一点然后对本作甩手而去。这个真是“冤枉哉”，估计这些人没几个有足够的耐性撑完最初的一个星期。在第一周结束后我们会见到那个只有一排指令的菜单，由此可知Save是完全可以的，但第一次见到它却要花上约30分钟的时间过完流程。这个设定真的是为掌机游戏考虑的吗？真是天知道了。好在从第一次Save到第二次Save出现的时间只在10分钟之内。



周末结束后紧接的自然是平日的学习，这里的九宫格菜单让人莫名想起了一部游戏，而此后要做的事情倒也差不多了：文系、理系、家政课、音乐课学习，运动，参加社团活动。可惜每周只能有两个选择，由此来决定HP、力、技、速等的变化，虽然学习相关参数也会有所变化，但是在流程中仅有的两次考试结束后，我们可以发现无论如何努力，成绩也就是那么多。这不免有些让人丧气了。每周结束后能看到知世对玩家每周行动作出的评价，需要指出的是套话居多。

当我们第二次迎来周末时，不妨顺便注意一下除去存盘外的其他指令：散步、购物、休息、帮忙做家务。散步范围涉及全市，若遇到其他人则增加好感度半格，这也是增加好感度的唯一机会，也是取得卡片的途径之一。购物则是购入改变参数的道具，比如参考书、音乐CD之流，虽然价格均在初始资金的1/3左右（初始资金：1500元），但总金额到3000元也就不会增加了，不如随手花点钱。休息的作用不用多说了。做家务在这里似乎会被人忽视，其实那是为数不多的提升与家人关系的机会。

就在这样的平日、休日更替中，玩家需要度过一年的时间（游戏时间），在一年中要注意细节，对付或引发120张卡的来袭。然后在次年2月初击倒几个Boss才算正式结束。对看过漫画的人来说想记起各个细节的引发也有些麻烦，而没看过的则更加云里雾里不知所以。在99年末发售的这款完全Fans向、最终推定销量11000本的作品，似乎预示了神奇天鹅此后所要走的就是一条只为Fans服务的路线呢？

文／LinkTON 责编／小侃

赵亮	《PG》来得贼晚，害得俺天天往书亭跑，这次体育50米，俺肯定得优秀了。
读者资料	19岁，男，121000，辽宁省锦州市渤大附中三年11班，兴趣：玩掌机、看《PG》



Faselei！

机种：NGPC | 厂商：Sacnoth | 发售日：1999年
类型：RPG | 容量：16M | 经典度：★★★★☆

一句话短评：作为NGP上为数不多的RPG作品，本作的象征意义远大于实际意义。Sacnoth从Square继承的东西不可不谓少。

1997年4月30日，一伙年轻人离开了当时如日中天的Square社另立门户。Sacnoth，这个来自奇幻小说的名字注定要在日后的游戏界掀起一番波澜。新生的Sacnoth社在经历了众多波折后在1999年年初与苦于多线作战的SNK社结成了业务提携关系，随着《Koudelka》的发表，两家企业的命运联系在了一起。众所周知，NGPC是一款以格斗游戏为主流游戏的掌机，但掌机的主流游戏品种显然是在《口袋妖怪》后所确立起来的RPG类。NGPC上此类游戏差不多可用一只手点过来。而就在1999年年末，Sacnoth社为苦于销量不佳，游戏种类单一的NGPC精心制作了一款RPG，该作也就是本文所要介绍的Faselei！（顺便说一句，Sacnoth为SNK开发的游戏皆为RPG型的游戏）



“Faselei！”的故事线比较简单：公元2099年中东小国伊斯塔尔国王被暗杀、王储失踪，此后国政被首相独揽。窃国者随即宣布建立“新伊斯塔尔国”，全国因而大乱。主角黑泽翔太郎作为革命军第13独立机动部队（小队代号：Faselei）的一名战士，驾驶着自己的TS(Toy Solider，本作的机甲固定称呼)与战友们一起为恢复伊斯塔尔的和平而战斗。对日本玩家而言，本作除了在机设上能找到认同感外，“第13独立XX部队”、首相窃国以及游戏中那个绰号为“红色流星”的Boss能让人想起的东西实在不是一般的亲切。

由于与FM3发售的时间段基本重合，Sacnoth被迫尽力在游戏中抹去FM的痕迹。在系统中这点体现的相当明显，TS开发中没有Muil－s的应用，不同开发商组件自然无法互换，于是翔太郎只好在商店中买下整台机体然后回去一一改造之。机体不同位置可以装载武器及其他部件（比如电脑和后备包），但这是随机体不同而变化的，初期的浪人零式型只有3个外挂点，到了后期的大君或忍者型就有多到4～6个外挂点。本作中武器也有相当详细的分类，比如突击步枪系、冲锋枪系、光线枪系等。但这个详细的分类之后有一个“可恨”之极的设定：弹数损耗列入计算（而不像FM那样凡是手持皆是残弹无穷大），一旦用完就得使用弹药进行补给，而且各种武器都有专属弹药，可后备包中能装的、分类详细的“恶毒”之处差不多就在此吧。而本作武器设定中最过分的乃是格斗武器也有耐久度，而且回复不能。



如果武器的耗用体现了真实性的话，本作的指令系统就更是一绝：每回合输入5个指令，行动或攻击。但行动绝不是像某些游戏那样用十字键上下左右四处乱晃，而是把每个细节分割开了，前进，后退，左转，右转这些在其他游戏里只在摇杆间的判定在这里是要以输入指令的方式来进行的。这些指令要和攻击（使用标号为n的武器），使用道具和重装弹药等指令争夺每回合5个的出场名额。这些移动指令和攻击指令是以芯片形式存在于玩家TS的电脑中的。电脑的容量决定了机体能做出哪些动作，到后期出现的某种机型能装十多个芯片，可以使机体的动作变得更加丰富。比如某些动漫作品里用到泛滥但游戏里基本罕见的“全弹发射”就可以在买到了足够多的攻击芯片后轻易实现。但机体并非完全会按照玩家所预想的路线去移动，本作中自机与我方机体及敌方机体会发生碰撞而改变运动方向。

本作在系统上的丰富并不能掩盖单薄剧情所导致的流程偏短。本作全流程13话，除去第一战属于“how to play”性质的介绍，全游戏总共只有12战。为了避免本作因快速通关而被扔掉，每一关的难度都有所变化，各位玩家想必对第三话“红色流星”的高回避和高命中记忆犹新吧。好在曾挑战过的关卡都可以重新打一遍，由此可以赚到足够的资金来进行改造。如果使用NGP专用对战线的话还可以在6张地图上用自己培养的机体同朋友的进行对战。

笔者始终还记得第一次玩到本作听到本作OP时的感觉，虽然是1999年年末，却用上了直到前两年才渐渐大行其道的Mp3.这可算是一种超前了，玩完本作时“不愧是从Square分离出的企业”的感想也不禁油然而生，可惜中小企业怎能负担S社的那种烧钱创举？Sacnoth在2001年遭遇网页窜改事件后的销声匿迹也就可想而知了。





文/LinkTON 责编/小侃

鲍鑫	游戏是我们的初衷，我们热爱游戏，热爱自己心爱的掌机，更热爱属于我们大家的《掌机迷》。
读者资料	18岁，男，110101，辽宁省沈阳市苏家屯区第176中学高二5班，兴趣：游戏、音乐、足球

心跳纪念品Pocket～体育篇 校园的相片/文化篇 泻阳的旋律

机种：GBC	厂商：KONAMI	发售日：1999年
类型：SLG	容量：32M	经典度：★★★★★

一句话短评：掌机上的养成类游戏中，推动当年心跳席卷全国的浪潮，本作可算居功至伟。

1994年5月27日某部初一看去不引人注意的PC－E游戏的发售宣告了养成类游戏一个新时代的到来，在此后的3年中，由于次世代战争的特殊背景，该作在初代的锤炼后又经历了三大主机的三次试练，最终成为一代名作。对广大养成类游戏爱好者来说，此作的大名不用多说：正是心跳纪念品。在1998年年末，众人苦等续作而不至的时候，K社本山却放出由KCEK在GBC上移植本作的消息。对广大光辉校友来说，虽然不得不因此破财，但却也有了因此得见光辉的“光辉岁月”在一部成功主机上完美收山的机会。

次年2月11日，本作如期发售。由于容量及机能所限，本作被分割为两个版本，以俱乐部作为分割的依据分为体育篇与文化篇。为保证人员在版本分割后基本平衡，两版本均增加若干原创人物，整合之后的版本全人员在9～10人。这与完全版的13人虽然有着明显差距，但考虑到绝大多数玩家不可能在正常版中尝试在全人物出现的状况下（更多玩家是将出场人物以各种手段限制在4～6人）进行进一步的游戏，GB版的人物缩编也就在可以接受的程度之内。

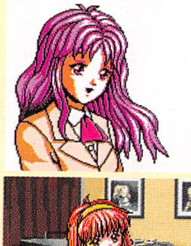


更多的惊喜出现在游戏中：出于机能原因，那首著名的“ときめき”被迫BGM化（这个没办法了），随后按下Start之后的那句“おはよう、がんばでね”却是能让人感动到涕泪交流。开始游戏几分钟之后人语更是俯拾即是，几位原创人物也并没有因其原创而被忽视，相反的对应她们的语音比起一般角色并不显得少（K社为Pocket版原创人物所请的配音演员都属于当红人物，到底还是财大气粗啊）。回想当年SFC版只有读盘时的一句，不禁让人感慨万分。

GB系主机上出现人声固然可喜，但如果系统对应不佳那也是徒劳。正如笔者在前文所述，本作是本系列的完美收山之作，因此这个担心可算是徒劳的。本作继承了自PS版以来大受好评的诸系统：图标式显示使状态表示更加直观；隐藏在情报中的里技使游戏充满挑战；修学旅行的地点从两处变为三处，BGM也得到了最大程度的保留……这些历经实战考验的设定使玩家能最大程度的得到来自游戏的愉悦。作为一个从家用机上开始接触本作的玩家来说，我认为GB版心跳的终极意义就是为了将那份感动继承下去。不过GB玩家的年龄定位实在成问题，很多第一次接触GB的玩家是显然不可能了解前几作到底是怎样的。KCEK显然也就没有一味复古，在游戏中修正了很多项目。比如100米跑，比如除KMN交响乐团之外的其他演出团体。在PS，SS及Win版中出现的三次约会同一场所与不良少年交战的设定自然也被CUT了。作为推销自家产品，本作搭载了“Tokimania”这个BM修改版，相信很多玩家在第一年文化节DJ战中玩到这个后也会顺带对“Overdoser”与“Believe”那两首曲子产生兴趣。









正像很多玩家所总结出的那样，心跳系列的乐趣所在是将恋爱与高中生活有机地连接在一起，高中生活在游戏中被简化为参数的培养，而恋爱则体现在言语中。心跳一向是以不动声色的剧本吸引玩家的，本作中所增加的几位新人物的剧本也继承了其前辈的优点。比如从和泉路线中，我们可以发现一个令人吃惊的光辉高中里世界，众人在无意间居然要与征服世界的危机擦肩而过。又比如在宗像路线中提到的光辉与未贺两高中的敌对关系以及为什么管弦乐社第二年表演能得到较大成功的缘由。这几位原创人物与原光辉高中众共同构成了一个完整而庞大的光辉高中体系，而这个体系在心跳系列中至今未能有出其右者。

时间改变了一切，而今心跳系江河日下，在这个时候怀旧总是有着一丝悲观的气氛。或许我们目前所要做的就是坐等K社把GB上那两作的复刻给把现在的主流掌机吧。

文/LinkTON 责编/小侃



机械战警3

机种：GG | 厂商：FLYINGEDGE | 发售日：1993年
类型：ACT | 容量：1M | 经典度：★★☆☆☆

一句话评语：电影改编的游戏大作，无论是街机还是16位机都曾风光一时。

根据电影改编的游戏，本作改编自同名电影。在电影中火力惊人的机械战警，获得了新的飞行兵器，从而机械战警就可以在空中与敌人展开战斗。机械战警在这集中遇到了强敌，日本企业参与罪恶行动，为此还专门制造了速度敏捷的忍者机器人。正义与邪恶的战斗即将在罪恶之城底特律拉开序幕。日本企业不但想消灭机械战警而且还对底特律无辜的市民进行驱逐，不过在“驱逐行动”过程中市民们对OCP进行抵抗，导致了许多居民被捕及被杀害。





OCP派出机械战警对市民进行镇压，在行动中机械战警不愿意背叛自己曾经设定的“保护市民生命”程序，从而帮助市民打击OCP，不过在抵抗的过程中机械战警被击中陷入当机状态，修复后又遭到机器忍者的攻击，市民们在女科学家茱丽叶的协助下为机械战警装备上了飞行器。机械战警一飞冲天再次回到了战场上……

在游戏中玩家虽然不会遇到和电影一样的激烈情景，但是同样可以体验到使用机械战警消灭“罪恶”的快感。游戏的进行方式与MD上的机械战警3基本相同，玩家在游戏中要不断地吃下“P”字母来提升自己的武器能力。武器会从直线攻击一直升级到3方向攻击，游戏里并不能像电影中一样使用各种各样的重型武器，玩家们只能使用初始的武器打完全程。这款游戏再次向我们证明了欧美游戏的游戏难度。

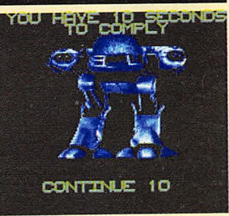
在进行游戏之前我都有看一遍DEMO的习惯，电脑在自我演示游戏的时候，机械战警在演示过程中不断的受到伤害。演示画面中敌人的子弹就像是下雨时的雨丝一样，细小而又不易分辨。原本以为这只是一个演示而已，不能够代表什么，谁知进入游戏后实际游戏要比演示更加困难。子弹铺天盖地不说，关卡中随时随地都会出现横穿而过的摩托车。地上还会出现能够重伤机械战警的自动机关枪。眼花缭乱的攻击再配合横穿而过的摩托车与机关枪，机械战警在我的控制下就这样倒在了第一关的中途。虽然上手时比较困难，不过游戏中的补给道具数量倒是不少，托它们的福让我在多次失败后终于遇到了第一关的BOSS。想不到BOSS除了攻击力稍强之外，竟然脆弱的不堪一击，轻松地将它打倒后进入了第二关。第二关又是恶梦重演，难度绝对不在第一关之下，就这样通过不断的GAMEOVER之后终于将游戏通关了。这款游戏整体效果不错，游戏速度偏快。上手较难，对于那些着急的玩家来说这款游戏绝对会让他们火冒三丈。











游戏比较让人遗憾的地方就是使用武器太过单一，而且还犯了一个不忠于原作的毛病。游戏中机械战警并不能使用飞行器在空中飞翔，而且也不能够使用电影中繁多的武器。不过游戏的关卡设计还是很优秀的。电影中的BOSS还是能够见到一些的。至于游戏比较重要的手感问题，在这部作品中表现得不是很好。在进行游戏的过程中给人一种在玩STG的感觉。

这款游戏进行过后总有一种意犹未尽的感觉，也许是因为MD时代机械战警玩多的缘故。这不，在同年又发售过一款机械战警作品《机械战警VS铁血战士》。

文/BLUE KYO 责编/小侃

倪楠	我很喜欢洛克人玩纸模，就是制作有些费事，我用了不止3小时，但比较成功，成品不错。
读者资料	17岁，男，066000，河北省秦皇岛市秦皇小区83栋2单元8号，兴趣：GBA、《电软》

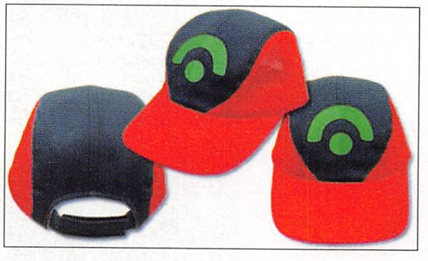


责编/小侃

口袋周边——口袋妖怪生活用品

文/陈蒉

这次我们来谈谈和生活息息相关的PM周边日用品，它包括服饰类、餐具类和文具类，最后还将介绍一些和游戏有关的产品。好了，废话不多说，马上进入这期主题！



这个是不是很眼熟？不要惊讶，你猜对了——这确实是小智戴的那顶帽子。动画片中小智的帽子，PM迷们恐怕连做梦都没想过在现实中可以得到小智的帽子吧。“现在这帽子就在你面前，只要你有决心，迟早一天，这帽子一定会属于你。”好了，介绍一下这顶特殊的帽子吧。看起来和小智的帽子一模一样，其实两者稍微有点不同——它的两侧是透风的，戴上去很凉快，虽不是和小智那顶帽子一样，但在炎热的夏天戴着这顶会更舒服一些吧。试想一下，如果有朝一日真的戴着这帽子去旅行，恐怕更能体会到小智旅行的心情吧。不过女孩子们可就只能望梅止渴了，但愿哪天能出一块小遥的头巾，让你和GF（或是BF）一起成为游戏中的男女主角。关于PM的帽子，其实还有很多种，就看你喜欢下面哪一类了。



PM的周边服饰类自然不仅限于帽子，下面就介绍人人都要穿的衣服吧。虽不是和小智一样的衣服，但即使是有一件，恐怕你也只会作为收藏品而舍不得穿到大街上吧。这些衣服不仅时尚，还有特色，它们不管是从柔韧性、伸缩性还是素材的选取都是经过精心设计的，而衣服上面的PM图案更是别致。穿着它们你就可以带着心爱的PM到处游玩了，而且它在宣扬你个性的同时，也宣传了PM，这些设计者们可真厉害啊。不过，我在这里主要是介绍适合青少年朋友们穿的，当然也有适合中年或者低年龄的人群穿的，我就不一一介绍了。这些衣服颜色各异，主要有迷雾灰、热情棕、清爽绿、神秘紫和浪漫蓝等，如何选取可就要凭你的性格和审美观了，当然，有了衣服不能没有裤子、鞋子，护腕等，设计者不会放过任何一样能为他们带来丰厚利润的产品的。真是可怜我们这些PM迷们，不过也正是有了它们，我们才能如此接近PM，也只能说是两全齐美了。从



沈巍	GBA永远不会从我们的记忆中消失，它永远是最优秀最经典的掌机。
读者资料	15岁，男，200030，上海市徐汇区天钥新村112号603室，兴趣：玩游戏



头到脚都是PM，如果搭配得好的话那看起来可真是酷毙了。

接下来就介绍餐具类吧，从碗筷到杯盘，应有尽有。在陶瓷制品上面的PM图案是采用彩釉涂在坯体上形成的，其图案显得更加清晰、细腻、动态范围广阔。而且设计者还设计出家用型、便携带型、古典型、现代型、可爱型、雅观型等等，古典型，现代型这一类的最适合作家庭餐具。如果在家里摆上一套，那会使您的家显得休闲、典雅，配上PM的图案更能显示出清纯，自然；而家用型则使您的家朴素，大方。对于便携带型，这样的PM餐具将给出门在外的你在一顿饱餐





之后享受一下和口袋妖怪并肩作战般的感受。

仅仅因为需要学习或者工作你就必须离开心爱的PM吗？答案当然是否定的。PM的文具将会陪伴你度过繁忙的学习或者工作。看看上面的PM图案，一个个的动作是不是非常逼真自然。再看看那个蓝色的文具盒，哇，是喷火龙、火焰鸡与沙漠蜻蜓的大混战，此时巨金怪也来了，这幅场景是不是很震撼人心。其实，设计了这幅图又把这幅图放在文具盒上可是有目的的，这幅场景起着使人心情激昂的效果，用来提高你学习或工作的兴奋度，从而提高你的工作效率。还有一些描述的是可爱和强壮的PM，它们将能减轻您的工作压力，正是这非同寻常的能力使得它们的价格都不菲，所以可别把它们当成了普通的文具盒了。而且PM的文具盒对于那些不玩时四处乱丢，到要玩时找不到卡的玩家可大有帮助。可别说我吹得太牛了，这口袋妖怪就是这么神奇。



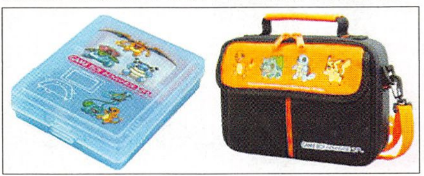
每一位口袋妖怪训练家都知道自己需要满足3件重要的事情：第一、需要有决定事物的能力；

姜涛	比较孤僻的我不太懂得与人交流，掌机则成了我真心的朋友。
读者资料	18岁，男，116021，辽宁省大连市西岗区教育学院附中高三7班，兴趣：动漫、游戏



第二、需要有许多的精灵球；第三、需要有精灵图鉴。精灵图鉴是口袋妖怪训练家的身份证，它将帮助你了解新的精灵。但对于现实中的我们，它又有什么作用呢？当然除了收藏以外还有很多用途：它能测试我们关于PM知识的了解程度；还能在我们无聊时玩一下迷你游戏，打发打发时间；作为图鉴，当然主要还是用来查询PM的相关信息。新的第3代图鉴共收录了202种精灵，不过对于PM迷们最重要的还是能亲身体会一下用精灵图鉴的感觉，我想即使是作为现实中的你也想要拥有一台吧。

口袋妖怪作为掌机游戏中的大作，那么关于它在掌机上的周边产品可不能不介绍了。除了大家都熟知的限定版主机外，还有NDS的保护包，这可是每个拥有NDS的玩家必备的。这两款NDS保护包不仅外观美丽，而且其面料为锦纶+PA涂层，里料为涤纶，具有非常好的耐磨性和防震性。即使买不到价格昂贵的PM限定版主机，但能用上PM的NDS保护包也相当不错喔。要玩掌机当然不能不玩百万级的大作——口袋妖怪，而既有口袋妖怪的卡又有了口袋妖怪的NDS保护包那看起来才像一个掌机玩家哦，这个PM的周边产品可不仅仅是面向PM迷的喔！当然PM在掌机上的相关产品还有屏幕保护贴、为PM卡特制的GBA卡盒、为需要携带整套掌机及其配件出门旅行的人准备的专用包等等，具体大家还是欣赏图片吧。



口袋妖怪的游戏之所以能成为百万级大作，不仅仅在于普通游戏所能给人的消遣、娱乐和忘记烦恼的作用，更主要的在于它能让人们亲近自然，远离都市烦恼；让人们感受旅游冒险的乐趣，感受捉宠的紧张感和刺激感，感受和搭档一起努力奋斗的愉悦感，从而让人们体会到在现实中无法体会的PM世界的美好生活。所以口袋妖怪能成为百万级大作和拥有数百万的PM迷也就见怪不怪了。

口袋新闻

2005年的剧场版会出现新种类的精灵！口袋妖怪超世代电影第8弹：ミュウと波导の勇者－ルカリオ（梦幻与波导的勇者－鲁卡力欧）将在7月16日公映 。



图中正中间的就是最新的口袋妖怪“鲁卡力欧”的身影！这只会成为标题中说的“波导的勇者”吗？这只口袋妖怪的能力看起来不是泛泛之辈。首先，它跟火焰鸡很像，会是格斗系么？看看它的勇者神态，很像人形。这样说得话这只口袋妖怪或许擅长肉搏战？也或许是格斗系技能的强者哦！接下来看看梦幻的最新情报：它长0.4M，重4KG，超能力系，特性同步。我方若陷入麻痹等状态时，对方也会同步陷入同种状态。据说它身上拥有所有口袋妖怪的遗传基因，它能够自由自在地隐身，所以接近人们时也完全不会被发觉。此外，梦幻会使用强力的超能力系绝招“幻象术”！另外要告诉大家的就是《裂空的访问者》剧场中出现的新精灵小卡比和三圣柱（三个机器人）也会在剧场中出现，此外，电影中的主角们都换服装了，连皮卡丘也是哦！

最后，让我们先睹为快，看看预告片内容：在遥远的古代，穿着红绿色系甲胄的许多口袋妖怪群，正进行着口袋妖怪史上最剧烈的决斗。而有位传说中的勇者，阻止了这口袋妖怪史上的最大战役！（这时萤幕出现从高台俯视守护的鲁卡力欧身影）故事的舞台是在オルドラン（欧鲁德朗）城堡——它伫立于一座大湖中央的美丽城堡，周围架着渡桥。而在貌似竞技场的某处，出现了带着梦妖的士兵和带着皮卡丘身穿中世纪服装的小智进行着口袋妖怪战斗。在战斗途中忽然雷光一闪，出现了凤凰的身影，但立刻现出原形——梦幻！这时喷火龙出来对梦幻发动喷射火焰，但梦幻用瞬间移动消失得无影无踪。小刚这时和小胜一起出现，大叫“梦幻出现了。”！接下来一位黑发女

杨旭	掌机界是人们所能改变的，是要进步的，所不论PSP或NDS谁赢，只希望可以推动掌机发展。
读者资料	17岁，男，161000，黑龙江省齐齐哈尔市实验中学高三5班，兴趣：学习（高考）

性出现，说“只要前往‘开始之树’那里就能知道梦幻的秘密了。”搭乘那位女性的车，一群人来到了“开始之树”。但是忽然强力的水柱冒出，阻挡他们的去路。这时皮卡丘重心不稳，从山崖下往底下的河川掉落……画面一转，在神秘的空间里有着一把魔杖，镶着闪着蓝光的宝石。而宝石上则映出鲁卡力欧的身影！就在此时，前所未见的谜样口袋妖怪就此苏醒！鲁卡力欧的身影在小智面前出现，小智惊讶道：“那是什么口袋妖怪？”鲁卡力欧大喝一声，在手掌里发动蓝色光束，用男声人语说着“波导之力藏在我身！”并将手上的光球朝皮卡丘身上丢过去……

口袋博士

Q 努力值有什么用？

——可以让精灵的5围数据（普攻、特攻、普防、特防、速度）的其中之一增加，换句话说，也就是让精灵变得更强。

Q 绿宝石版中用学习装置升级的精灵能不能得到努力值？

——可以，战斗结束后它与出战的精灵都能够得到。

Q 为什么有些精灵不能吃药（提升能力的药,如“赞美语”）？

——一项只能吃10瓶努力药，也就是100点，一只精灵只有510点努力值分配，一项只能分到255点，如果不能增加，可能是你的510点努力分配完了，或者是你练的那项努力满了。

Q 我的精灵急冻鸟70多级，为何每次升级加点数那么少？其它精灵也有类似情况。

——同上面的道理，努力值练得不够。

Q 3D龙如何进化？（广东普宁 陈杨滨）

——带上CD，然后通信进化，如果是386版，一般都是亲密进化。

Q 红/蓝宝石中的快乐蛋怎么得到？

——有吉利蛋的话，把亲密度提升到一定程度后就能进化。

Q 在21期中说的几个地方钓丑鱼为什么总钓不到（雨天）？（内蒙古赤峰 包鑫尧）

——几个钓点只是频率较高，并非一定在那些地方。钓丑鱼的难度非常大，不管采取什么办法，最关键的就是耐心＋恒心。

Q 绿宝石中NO.385吉拉奇的金手指密码是什么？

——抓宠金手指比较复杂，020285EB：01 捕捉怪物（这列密码是开启码不用更动）；020285E4：xx 怪物等级；02038FFB：xx 出现位置；020285E1：01 怪物种类（宝石或火叶）；020285E0：FA 怪物编号；020285DC：xx 怪物性格。

Q 《绿宝石》中哪些精灵可学刀背砍？如何得到？（江苏苏州 姜凡骏）

——飞天螳螂就可以，不过最方便的还是直接练草系主角。

Q 口袋红中134水道的三圣柱,我的“挖洞”技能忘记了，去拿心灵鳞片学也学不到，技能到处也买不到，这该如何是好？

——如果不是升级中学到的技能，心灵鳞片是学不到的。不过你可以去捕捉或者交换懂得这一技能的精灵。例如地鼠。

Q GBASP可以和电脑联机交换怪兽吗？

——当然不行。不过你可以用流行的烧录功能把进度烧录到卡上。

Q 那三只怪兽（193、194、195）只能通过开启三圣柱得到吗？（李岩）

——202版只能这样了。

Q 我玩绿宝石抓住了一只闪光的大嘴蝠，如果让这只PM进化的话，它会不会还是一直闪光宠？

——是的，它也会是闪光宠，因为进化后还能保留闪光的形态。

Q 在游戏中怎样才能给自己的PM加亲密度？

——带在身上走路、战斗升级、喂补血药、携带安闲铃。GBC版还可以带精灵去黄金城地下通道美容等。

Q 如果不用金手指，绿宝石最多能得到多少图鉴？

——不是386版的话，198只。

Q 绿宝石中如何才能得到闪电鸟和耿鬼？（河北石家庄 赵政雄）

——绿宝石版无法得到闪电鸟，只能和火叶版联机交换（火叶版在むじんはつでんしょ无人发电场最深处捕捉）；耿鬼让No.093进行通讯交换后进化得到。

成杰	人之初，就爱玩。到初三，你休想玩。有空看看《掌机迷》，好比在玩游戏。
读者资料	15岁，男，200030，上海市徐汇区虹桥路693弄5号508室，兴趣：美术



文/逆转A.C.E站
责编/暗凌

日版逆转DS《复苏的逆转》仍然是逆转迷们最近最为关注的话题，本期我们还将继续带来最为详尽和周全的强劲特报，同时也将附上近期内一些优秀逆转同人游戏的开发情况以及相关情报。

日版逆转DS第二波特报

1、复苏的逆转将是超长剧情!

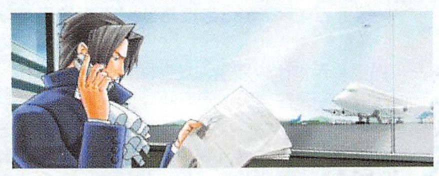


随着CAPCOM逐渐放出更多有关日版逆转DS的情报，逆转迷们对于本作的期待以及其实质内容也显得更为关心了，尽管从字面上来看“复刻”让很多对此充满期望的玩家有所失望，但若把本作单纯地理解为是简单的复刻的话那可就真的误会了巧舟的苦心了。

除了前期特报里我们提到的一系列改进和新要素外，也许是看到先前的期待度有所下降（去年E3期间各日本媒体进行的“最期待的DS游戏”的玩家调查综合结果逆转DS是名列前三甲的），为了安抚玩家，这一波放出的情报也谓是爆炸性的。首先巧舟对玩家们所关心的新增的第五话“复苏的逆转”剧本到底有多少作出了解释，他只是简单地拿出逆转史上最叹为观止的逆转3第五话“华丽大逆转”作了个比较，其说：“要是你一般情况下玩完‘华丽大逆转’需要10小时的话，那么你仅是读‘复苏的逆转’的剧本也至少需要1天！”而对于这一点连开发小组自己的人都觉得相当不可思议。

这样的说法虽然看上去有点夸张，但至少可以肯定的是DS版本新增的第五话的内容肯定将是大大多于前面复刻四话的内容，而且巧舟也表示单单做这新增的第五话所耗费的时间、精力和人力也绝不亚于当初GBA上任何一款逆转新作的开发。并且这第五话的优秀表现力不仅仅在于其长度，更重要的是其将作为承上启下衔接逆转1与逆转2之间那段空白剧情的关键一话，以前一切围绕着有关御剑当初抉择的谜团都将在本话中解开。巧舟这一系列的放风让广大逆转迷们吃下了坚决入手逆转DS的定心丸，同时也让大家对于这一款新作的期待度又再次回升，为了这一话新的剧情而购入本作绝对也是超值的，由于新增剧情超长，所以目前本作的开发度为60%左右。

对于已经享受完系列汉化版的中国玩家来说，尽管现在的逆转迷已经不少，但考虑到语言本身以及DS原版卡带对于国人来说的超高价格这两大现实摆在面前，着实让不少的Fans们痛心扼腕地感叹心有余而力不足，在一项对国内逆转迷们关于是否会考虑入手逆转DS的网络调查中，表示无论怎样都坚决要买的玩家占到了35%，10%的人是看在新剧情的份上表示愿意买，同样也有35%的玩家表示很想买但没钱，还有10%的人处于犹



↑是什么让御剑怜侍要选择一死……

豫不决的观望状态中，另还有10%的人表示不会买，总的来说，以主观意志来看参与调查者是有90%愿意入手的，不过有不少朋友们都表示要是有官方的汉化版本那是最好不过的了。

2、貌似真宵的新角色“宝月茜”加入！

除开超长剧情的大礼外，这次的情报里还特意披露了在第五话中将要新加入的角色——宝月茜，这是目前最让人期待同时也是最令人震惊的消息，惊讶的不仅仅是这位突然插入的角色，更多的惊讶是关于其与绫里真宵极为相似的外貌，尽管目前的情报没有表示二人之间有任何的联系，但这不得不让人再次遐想联翩，绫里家已经有过一对双胞胎美柳姐妹了……不过最让人疑惑的并不是这一点，而是在逆转2和逆转3中都并未出现过这样一个角色，作为发生在逆转1时空中的故事,这位被称作“小茜”的姑娘难道真的只是过客吗？依照逆转的传统，要是系列后从未出现的“过客”其不是被害者的话那么就是凶手,依照目前的资料,将以证人身份出庭的她的身份确实也很难让人去参透,我们还是期待下一波的情报进展吧。



↑小茜：“从今以后我们要科学式地有异议！”

→小茜与真宵的相似度为99%。



姓名	宝月 茜
年龄	16岁
职业	高校生
志愿	科学搜查官

这位与绫里真宵长得一模一样的新角色“小茜”将作为证人在法庭上登场。16岁的她仍然还是在读的精力十足的高校生，并且其肩上还总是挎着一可爱的手提袋，包里放着的并不是一般少女们所用的化妆品，而是她用平时自己所积攒的零花钱买来的散发着各种味道的各类药品，这不仅仅是她的研究对象，同时也是其梦想，因为她的目标是要成为一名“科学搜查官”，这可是与真宵的灵媒师所完全对立的职业哟。而小茜的出现，也将是为逆转1、2之间所存在的那数月的空白进行填补。

3、系统进化、新要素添加！

在本作的系统方面，既要考虑到原作前部分的基本情况，还要考虑到新增剧情必须利用到DS的一系列新机能特性来迎合玩家，所以游戏系统基本上被划分为两个略有不同部分，当然，后一部分新增剧情的系统是包括了前面复刻部分的所有特性，我们还是先来谈谈复刻部分1-4话的系统进化。

●加入“Message Skip”的信息略过功能

考虑到复刻部分的剧情不少逆转迷们都已经烂熟于心了，但出于完整性的考虑其存在又是必然的，为了既让初上手玩家们能游戏，同时又不折磨老玩家们的耐性，所以采用了Message Skip这样的信息略过功能，所有的对话信息都可以通过特定的按钮设置一键跳过来快速进行，不过有一点担心的是万一一不小心错按跳过了某些重要的对白是否还有重看的设定呢。其实不少玩家们都觉得除了一键跳过也还可以设置直接进入第五话的进度来方便老玩家们。

●充分利用下屏操作

尽管前4话的游戏并不一定非得依赖于DS的机能存活,但倘若只是简单的移植而不利用上DS的双屏和触摸特性那也就太浪费了，因此本作将询问、威慑和法庭记录等操作都搬到了下屏用触摸的方式来实现控制,上屏则依然用于剧情主画面的显示,这一点与之前的《实习医生 天堂独太》是一致的,不过突然又会让人觉得这样的设定很鸡肋,用L和R可以解决的问题复杂化成为双屏也没多大实际意义。





如果以上的系统进化让你觉得索然无味的话，那么接下来的可要注意了，下面的系统新要素是

吴杰	等待游戏的时候，心情是激动的，回望游戏的时候，心中也同样欣慰。
读者资料	17岁，男，362100，福建惠安螺城镇枪合新村16号，兴趣：睡觉

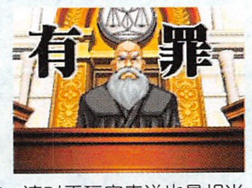
专门针对新增剧情“复苏的逆转”而追加的，属于第5话特有的系统功能。

◆在侦探部分利用MIC声控

DS的机能优势除了双屏和触摸外，MIC声控我们自然也不能忽视，因此在第5话的侦探部分中不仅仅要使用到触摸去进行调查，而且更要利用到对MIC的大叫和吹气去进行证物搜索，这可以说是一项近乎于大胆的创新，同时其也将最大限度地发挥DS的新机能。

◆法庭阶段证物3D化？！

这个进化让大家兴奋和吃惊，暂且不讨论DS的3D机能究竟如何，但巧舟的这个想法绝对是标新立异的，在法庭举证的时候利用将3D的证物进行旋转、缩放等方式来寻找其中的破绽，这对于玩家来说也是相当刺激的一个考验。同时在法庭上不仅仅有3D化证物这样绚丽的画面，同时也将穿插不少的特色动画影像，有些疑点和矛盾甚至还必须要在这些影像中来悉心观察和破解。

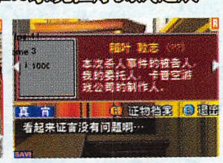




闪电传票

1、逆转漫画改编游戏2.0系统程序测试进展

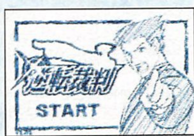




大家关心的逆转官方漫画《逆转御殿》在通过逆转A.C.E站负责游戏开发的Lecause君的不懈奋斗下，基本系统程序目前都已完成，并且还放出2.0的下载，由于只是系统程序部分的测试，所以暂时还没有加载相关图片和音乐。但这次系统最大的突破是完成了游戏存储和法庭上的HP功能，特别是大家较为关心的存储功能，在屏幕左下角的“save”字样便是记录按钮，不过在游戏的时候需要将游戏文件放置在某固定一文件夹中，倘若移动了位置或是改变了路径的话存储进度就会消失，以下是部分测试画面，让我们期待Lecause进一步的进展。

2、港台逆转同人游戏《逆转学园》

逆转的魅力是巨大的，现在港台也有爱好者制作了逆转同人游戏，比如现在将要介绍的这款出自于港台逆转饭的繁体中文《逆转学园》。这款游戏的制作水准相当之高，无论是系统还是在美工方面来说，特别是将逆转原作的背景音乐都充分融入其中，甚至连“异议”的音效也都加入，几乎可以毫不夸张地赞叹其已经达到了媲美GBA原作的水平。案件主角依然是成步堂，他将要为被涉嫌在实验室里杀害自己恋人的木内雅史辩护，这次成步堂的对手依然是已经开始变秃的老亚内。系统方面有HP的设定，并且将人物和证物的法庭记录分开为“M”和“R”来进行表示，包括原创人物在内的所有图片也都采用动态图表示，真是佩服作者的设计，以下是部分游戏截图，有兴趣的朋友们可以去逆转A.C.E站下载试玩。







3、日本同人逆转游戏“猫版成步堂2”











相信大家都还记得我们一年前曾在逆转周边特稿上介绍的“猫版成步堂”同人游戏吧，当时作为初期不多的优秀作品在现在看起来确实是稚嫩了一些，不过现在其作者又发布了最新作品“猫版成步堂2”，无论从美工、音效还是系统上来说也都达到了极高的水品，唯一遗憾的是游戏里在法庭中出场的人物们都仍然还是一群可爱的猫猫，但是被害者以及证人们却仍然是人，那是猫猫主宰的世界观么……

陈昊瞳	谁能用GBA砸疼我？谁能拿PSP砸昏我？谁又能把NDS送给我？看来只有《掌机迷》。
读者资料	16岁，男，471003，河南省洛阳市涧西区天津南路瀛洲小区1栋501室兴趣：玩机战，网球



地下图书馆





大场香（おおばかおる） ???? 初登场时间：逆转裁判第3章

在逆转裁判系列中每一代都有出场，是一个经典的角色。非常爱慕御剑，经常会使他感到难堪，对其他长相俊朗的人也非常仰慕。虽然自称有过辉煌的过去，但是在每一代的故事中担当的都是警卫员的工作，这样来看应该是一个非常难缠的老追星族吧……每天好像有着吃茶点的习惯，并且她还被真宵称为“典型的日本大婶”。



荷星三郎（にぼし さぶろう） 23岁 初登场时间：逆转裁判第3章

大江户战士·大将军与小江户剑士·女将军的扮演者，是一个面貌凶恶内心善良的人。从不敢表露自己的真实面目，因为作为在孩子们心目中非常受欢迎的英雄，怕公开自己的真正面目就会破坏小孩子们的梦想……有的时候会被人称作“荷三”，他的口头禅是“不、不敢当……”。

同人叶樱院



逆转御殿同人游戏剧本连载3

（接上期）

御剑：“啊啊啊……！”

成步堂：“那么从这可以看出，被害的那句‘你这个家伙没有什么才华啊’不是在骂稻叶，而是在骂……”成步堂将手指指向证人处“你，岩元辰郎！”

岩元：“……！”

成步堂：“事件的大致上就应该是稻叶他十分需要钱，所以努力地希望促成逆转漫画化，而巧舟的否决使他产生了杀意，不过他的下一步工作却被稻叶阻止了。”

裁判长：“工、工作？”

成步堂：“所谓的‘工作’……其实就是‘将巧舟杀害’！”

岩元：“呼哈哈哈哈哈……”

全场的人一片默然……，而浑身冒烟的岩元仿佛被鬼魂附身一般发生异变并冷冷地说道：“真是……真是，太可笑了……你们……到底是托了谁的福才可以在这里说这些无聊的话啊。”

裁判长：“证人！?你这到底是怎么回事？”

岩元：“你们正在讨论的……不正是大人我嘛！不错！正是我干的……因为我想画‘逆转御殿’！”

真宵：“我似乎没有存在价值了……”

岩元：“给我闭嘴！”

“如果你们满足我的话……”拿着铅笔的岩元阴阴地说着，“那些曾经犯过罪的家伙都将由我任意摆布！”

也就在此时，御剑突然跳上法官席，一脚踩倒了法官，自己突然一个变身英姿飒爽地站在法官的桌子上，众人惊倒……御剑拿出可爱的小折扇，说：“岩元辰郎，你确实是一个了不起的人物设计师，但是你忘记了一件事，正是问题的‘矛盾’之所在……”

“矛盾？” 岩元疑惑地仰视着他。

“诚然，如你所说，我们都是被你的画笔和设计所维持着” 变身后的御剑居高临下地质问着岩元，“但是到目前为止让我们所活着的故事的脚本，究竟又是谁写的？”

“脚……脚本……” 岩元顿时语塞。

“如果巧舟真的死了的话，就是说现在这官方漫画也不能被发表了吧，那么你们现在看的又是什么？” 御剑得意地分析道。

“他说得没错！确实是那样的”一个响亮又熟悉的声音从法庭外传进来。

“这个声音……难道是……”众人再次惊呼。

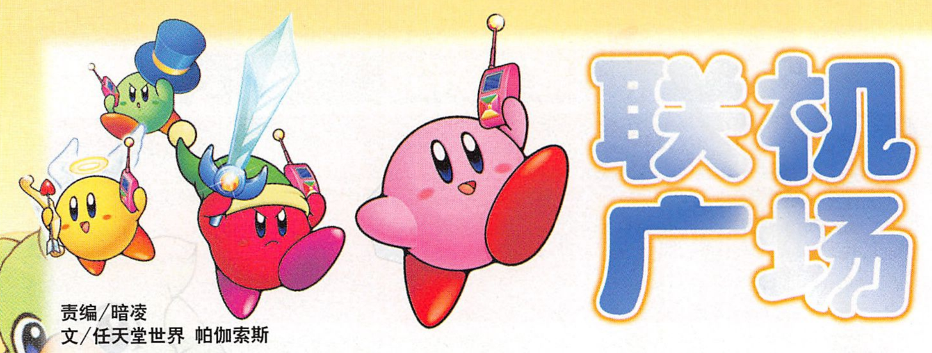
法庭的门开了，一个熟悉的身影越来越近，一个拄着拐杖全身裹着纱布的小个子出现了，这，居然是巧舟！他高兴地对大家说：“我就说嘛，我对于漫画其实多少还是有那么一点热情的啊！”

“你、你真的还活……活着吗？”岩元怯怯地问着。

“在这个剧本真正完成以前我就算是死了也会活过来的哟！”巧舟得意地回答他。

“照你的意思，是剧本完成了就可以去死了么，现在剧本快完了吧？”一群身材高大的人也闯了进来，而这些人正好就是巧舟笔下那些曾经的凶手们，在一片混乱中，逆转御殿也如此无厘头地结束……（完）

刘无然	洛克人模型说是3小时搞定，我搞了一天，胶水不够粘而没成功，气愤之下，买了一瓶502胶水，半小时搞定！
读者资料	14岁，男，210012，江苏省南京市雨花台区雨花台中学初三班，兴趣：游戏、动漫、掌机迷



联机广场

责编/暗凌
文/任天堂世界 帕伽索斯

不存在于世间的地方——异次元之力量

在游戏王的早期，死者苏生作为一张招牌卡，使怪兽去墓地后并不代表怪兽的终结，还有机会再次特殊召唤上场，因此出现了“掘墓者”这些能够把对方墓地的卡片从游戏中除外不能再利用的卡片。在补充包“恶梦之迷宫”中，收录着“奇迹之发掘”这张卡，能把从游戏中除外的卡片回收到墓地，使之能再次在决斗中使用。因此出现了“除外区”（在墓地的右面）这个区域，而卡片除外后也并不代表真的永远不能使用了。之后的补充包“混沌制裁者”出现了，里面收录了大量和除外区相关的卡片，可以说是充分利用除外区展开战术。不过由于此补充包里面收录了“混沌战士-开辟使者-”和“混沌帝龙-终焉使者-”，这两张卡相关战术的强大使大部分人都遗忘了除外区战术的存在了。



早期和除外卡片相关的最出名的可算是“异次元战士”了，和它发生战斗的怪兽要一起从游戏中除外，既能消灭对方怪兽，也能达到使对方怪兽不能再利用的目的，因此对于早期玩家来说，都很自然地称呼除外区为“异次元”。当然后来加入游戏王的很多玩家也会因为和早期玩家的交谈而染上这个习惯。官方似乎也是支持这个说法的，后来推出的很多卡片，只要和“除外区”扯上关系的，卡片的名字很多时候都会带有“次元”二字。



对于正常的战术，由于墓地的卡片可以再利用，而且部分怪兽的效果需要进入墓地才能发动，所以很自然地不会想把自己的卡片从游戏中除外。而对于次元战术来说，则是要主动把自己的卡片从游戏中除外从而展开战术，充满了另类的色彩。DM12收录的卡片基本上可以展开比较成熟的次元战术，下面就介绍一下次元战术。先简单列出一个卡组的列表：

怪兽16张：红莲魔兽 ダ・イーザ*3(942)、光の追放者*3(577)、异次元の女战士*3(901)、异次元の战士(136)、黑き森のウィッチ(357)、クリッター(040)、サイバーポッド(576)、メタモルポット(363)、魔导サイエンティスト(880)、同族感染ウィルス(881)。

魔法23张：サンダー・ボルト(198)、ブラック・ホール(197)、强欲な壶(516)、天使の施し(502)、リロード(953)、手札抹杀(506)、心変わり(530)、强夺(563)、ハーピィの羽根帚(419)、大岚(557)、サイクロン*3(572)、苦涩の选择(574)、光の护封剑(209)、魂の解放*3(527)、カオス・エンド*2(947)、カオス・グリード*2(948)、次元の歪み(952)。

陷阱6张：圣なるバリア－ミラーフォース－(553)、王宫の敕命(608)、激流葬(682)、破坏轮(637)、停战协定(606)、魔法の筒(685)。

此卡组为次元战术的主要结构，或者说已经是一个卡组了，偏向平均型的，下面详细介绍一下卡片的使用。

红莲魔兽，卡组的攻击中心。大量除外墓地的卡片后攻击力大幅提升，然后通过其它卡片清场后直接攻击给予大伤害。而且由于属于低星不需要祭品就能出场，除了攻击力外限制小，所以投入3张。攻击力在2000以上就能充分体现它的强大。攻击力在没有达到2000之前，除非情况实在危急，不然不要上场，情愿被对方直接攻击一次（只要受了这次攻击后还没战败）。



光之追放者也可以说是卡组的中心了。由于对方不一定会除外你的卡片，自己把墓地的卡片除外也会浪费不少卡而且手段不多，所以只要光之追放者在场就能做到去墓地的卡片都被除外，大量除外

卡片。同时由于光之追放者守备力高达2000，作为防守也是非常好的。效果也是双方墓地的，对方送去他自己墓地的卡片也会被除外，对对方造成一定影响，而自己却得益，在此卡组优势明显。



异次元女战士和异次元（男）战士是作为辅佐型的除外手段。自己能从游戏中除外，不需要借助其他卡片，同时也能用于除外对方的高攻高防的怪兽，改变场上的形势。当然在红莲魔兽具备一定攻击力后，利用次元战士把对方怪兽“拖”去异次元，造成空场情况方便红莲魔兽攻击。不过如果对方是里侧守备表示的怪兽(就是覆盖放在场上的)，很有可能是翻转效果一类的怪兽，受到攻击后可能翻开诱发一些破坏效果破坏我方的红莲魔兽。所以对付里侧的怪兽最好还是安全起见用其他的抹杀卡片。2种卡加起来最多可以放6张也不为多。

黑森林魔女和三眼怪主要还是搜索怪兽用，此卡组的怪兽基本都能搜索出来。注意不进入墓地就无法使用效果，容易和光之追放者矛盾，所以主要还是光之追放者还没出场的时候使用，或者考虑不使用，禁止后不考虑补充。

电子壶用于被压逼时利用其效果反击。最主要还是因为效果后双方都能多获得5张卡，而且红莲魔兽很有可能就此上场。当然要小心利用，因为对方也能多获得手卡。

变形壶主要是补充手卡用。若光之追放者在场使用效果换手卡还能增加自己除外区卡片的数目，对方舍弃的卡片也不能再利用。只要注意换手卡是双方的，不要方便了对方，例如自己手卡多，对方手卡少就要考虑了。

魔导科学家基本属于瓦解对方战术用的，主要是使用红阳鸟战斗破坏对方怪兽，或者使用千眼纳祭之魔的效果吸收对方怪兽。还可以针对对方的里侧怪兽，使用千眼纳祭去对付。不过注意千眼纳祭在场我方其他怪兽不能攻击，不要被自己的怪兽耽误了我方红莲魔兽的强攻。禁止后没有补充的好选择。

同族感染病毒基本也和科学家用法一样。不过由于红莲魔兽的攻击力能达到非常高，所以遇上对方的高攻怪兽，除了使用同族感染外还可以红莲魔兽去攻击。同族感染不能对付里侧怪兽帮助红莲魔兽的直接攻击。不过若光之追放者在场，同族把对方怪兽或者自己本身用效果破坏并能增加除外区卡片也是很方便的。

闪电和黑洞属于大范围的抹杀魔法，为了红莲魔兽的攻击得手而准备。由于红莲魔兽单体攻击力能达到很高，即使是黑洞清场只有它一个攻击也能造成大伤害。禁止后使用其他抹杀卡补充。后面会有详细的关于抹杀卡的选择。

强欲壶，天使施舍和手卡抹杀是抽卡和交替手卡用的，能更快获得关键卡。上弹(リロード)也是如此，不过没有前3者好。手卡抹杀由于丢卡还能存在增加自己除外区卡片的机会。前3张卡禁止后可以不考虑补充，若无法满意交替手卡速度使用上弹补充。

由于卡组没有放入高星怪兽，心变强夺过来的怪兽没有做祭品的用法。主要还是等待红莲魔兽具备一定攻击力后夺取对方怪兽导致对方空场，配合红莲魔兽一起攻击。其他情况下尽量不要使用，因为比较浪费，当然对方怪兽太多的话先把对方怪兽拿过来反击一下也是需要的。此卡组用法比较局限，可以考虑不放的。禁止后没有用于补充的卡片。

羽毛扫、大岚、旋风是扫后场(魔法陷阱区域)的卡片，由于为了红莲魔兽能攻击得手，清除对方后场非常重要，旋风最好放够3张。若羽毛扫大岚被禁止，考虑使用人造人间 —サイコショッカ—(479)，王宫のお触(534)或者盗贼の七つ道具(532)防止对方陷阱。

苦涩选择用法比较复杂，比较难说明。在此卡组有一个特殊的用途，就是光之追放者在场就能多增加4张除外区的卡片了。被禁止的情况下没有替代卡片。

光之护封剑可以保护我方，特别是光之追放者。也不影响我方的攻击。禁止的情况下可以考虑抹杀型卡片的补充。



魂之解放也是关键卡之一。由于光之追放者不一定能在最早就上场，所以还需要用魂之解放把留在墓地的卡片除外。当然如果对方破坏了光之追放者，不许它存在于场上，还得靠魂之解放。放满3张是必须的。由于有些卡片需要墓地没有卡片才能使用，魂之解放能把墓地剩下的卡片清理掉。同时使用一次魂之解放也能帮助红莲魔兽提高攻击力。当然如果自己已经基本把墓地的卡片除外掉，那么就把魂之解放用在对方墓地。

混沌终结(カオス・エンド)基本上等于黑洞却无限制，只要除外区7张卡片以上就能使用。清全场后能方便红莲魔兽攻击，比起其他单体抹杀卡优越很多，同时也是只有次元战术才能使用的卡片。根据自己对墓地除外卡片操作的实际情况放2—3张。如果放3张就能考虑当作是对闪电黑洞等抹杀卡的补充了。





混沌贪求(カオス・グリード)基本上就是强欲壶，对除外区的卡片要求也只是4张。不过“墓地没有卡片”的要求比起混沌终结要高。同样也是根据

自己对墓地除外卡片操作的实际情况放2-3张，放入3张的情况就可以当作对强欲壶天使施舍的补充了。



次元歪曲是次元专用苏生卡。条件是墓地没有卡片存在发动，对除外区的卡片数量没有要求。无论是红莲魔兽还是次元战士这些都是放入3张的，而且都能轻易出场，不需要刻意再利用，直接从手卡出来就好；同时由于混沌终结和混沌贪求的存在，都是对墓地和除外区需要控制的，卡组不能投入太多依赖这方面的卡片，避免因为一时间没有控制好从而被此类卡片拖累，所以次元歪曲最多只考虑2张。如果混沌贪求和混沌终结已经加起来6张了，次元歪曲最多只能1张。当然对自己的操作和运气有信心的放入2张也是可以的。

王宫敕命是防止对方使用魔法破坏我方卡片的，不论是红莲魔兽还是光之追放者。如果禁止可以考虑マジック・ジャマー(531)代替。不过本着红莲魔兽和光之追放者都有3张，破坏了一张还有其他，妨碍对方魔法方面可以不放卡片应付的。

圣光防护罩用于保护顺便清场的。激流葬主要还是制造空场方便红莲魔兽进攻。破坏轮既能保护怪兽也能清场（虽然只是一只），同时由于能给与对方基本分的伤害，也方便红莲魔兽不需要太高的攻击力就有机会直接把对方LP打成0。魔法筒类似破坏轮，不过没有那么好，因为会残留怪兽。当然如果自己还有心变或者强夺，残留怪兽就是好事了。

停战协定在此卡组的配合也是挺好的。光之追放者攻低守高，而需要它在场上表侧表示存在才有效果，使用里侧守备表示等待对方撞过来翻开是一个办法，不过战术展开慢。要不就是确定自己有陷阱可以保护它，直接攻击表示出场，保护到下回合改变成守备表示。使用停战协定不但能方便光之追放者发挥效果，同时由于是陷阱的原因，可以等待对方是用手卡抹杀等卡的时候翻开导致双方的手卡送去墓地后都除外，另外还能防止抹杀使徒。停战还能无效翻转效果，可以翻开对方的里侧怪兽，这样次元战士或者同族感染等怪兽就能帮忙清场，让红莲魔兽直接攻击。停战还有给与伤害的效果，减少对方基本分，红莲魔兽一击必杀也容易了。

在列出的卡表里面有些常见的卡没有放入，下面解释一下：

墓地苏生类卡片死者苏生(514)、早すぎた埋葬(613)、リビングデッドの呼び声(631)在上面介绍的卡组并没有放入。因为战术以大量除外墓地甚至追求墓地卡片为0，此类墓地再利用的卡片和卡组战术矛盾实在太大。

强化卡也是没有放入的，因为红莲魔兽的攻击力能达到很高的数值，相比起来放入强化卡不如考虑怎么更多除外卡片。而且战术追求清全场后红莲魔兽一只怪兽攻击，即使是团结之力在没有大量怪兽的情况下也显不出优势。

ファイバーポッド(798)是可以考虑放入的，不过要根据情况考虑清楚再使用。如果双方都除外了大量卡片，那么当然双方都有影响。万一自己的主要卡例如魂之解放，光之追放者等太多在除外区，那么效果使用后对方能重组战术，对自己也是非常不利的。如果对对方的强攻有所防范，可以放入此卡做逆转用。

虽然强化卡不建议使用，而大部分的装备卡都是强化类的，不过闪光の双剑－トライス(906)对于卡组相性却是不错的。红莲魔兽攻击力达到3000左右，闪光双剑的降低500攻影响就显得不大了，而且由于红莲魔兽的高攻击力能做出2次攻击，将会是非常有利的。可以考虑1张UFOタートル(580)能拉出红莲魔兽，红莲魔兽上场后攻击力发生变化，将会是很强的连锁。实际上这里是一个游戏的BUG。红莲魔兽的实际攻防是？/？，而游戏中却把它的攻防设定成0/0。实际上？/？的攻防在卡组、手卡等场上以外的地方是不等于0/0的，UFO龟在卡组寻找“1500攻击力以下”的怪兽时，是不能搜索到红莲魔兽的。所以卡组没有放入此卡，不建议大家利用BUG。

如果卡组的异次元女战士和异次元战士有4-6张的程度，可以考虑　援(773)来配合的。一方面可以加快次元战士的上手，另一方面如果光之追放者在场，增援搜索次元战士，除外区能多增加一张卡，而自己手卡并没有减少。

手卡破坏三宝押收(565)、いたずら好きな双子恶魔(566)、强引な番兵(570)，喜欢或者习惯使用的玩家可以加入。由于卡组主攻性强，可以考虑不放此类卡。也可以考虑押收和强引番兵用于察看对方手卡，以便有所准备。

和睦の使者(552)是可以在圣防和破坏轮等陷阱卡禁止的情况下代替使用的。保护光之追放者一个回合，也能使次元战士主动攻击对方高攻高防的怪兽时不受太大伤害（不过不太建议）。而且由于没有发动时机，可以在被对方清后场时连锁发动。可以考虑1-2张。

上面是列出的卡组里面的卡的解释说明，游戏中还存在其他一些和除外战术有关的卡片，部分是可以考虑加入卡组，但部分卡片虽然效果和除外有关，却不能配合卡组或者配合不理想。



异次元の境界线(949)，自己墓地没有魔法卡的时候双方不能攻击。首先要墓地没有魔法这个条件比较麻烦，而且效果还是双方不能攻击，要满足不许攻击的保护条件，使用其他的魔法陷阱卡效果更佳，也不需要太麻烦

吴孝伟	玩了《牧场物语》后，产生了美好的愿望：种田、养殖、盖房、结婚……
读者资料	18岁，男，215413，江苏省苏州市黄球镇方桥新村8幢一单元402室，兴趣：游戏、足球、看书、画画

的条件。所以不建议使用此卡。

大火葬(955)，除外双方墓地的怪兽。在早期没有光之追放者的情况下，中后期利用此卡把原来墓地的除外也不失为一个好办法。不过存在发动条件而且限制大，并且除非双方除外的怪兽数能大于5，不然效果不明显，还没有魂之解放好用。魂之解放除了选择怪兽还能选择其他。此卡好处是作为陷阱具有突袭性，可以连锁对方的卡片例如死者苏生一类浪费掉对方的卡片。不过最多只建议使用一张应变用。





炎の女暗杀者(716)能给予对方800伤害，而代价是卡组最上面3张卡除外，对于次元卡组来说，这个代价还是划算的。比起800分的伤害更看重除外的效果。可能卡组最上面3张卡是比较好的卡，不过如果更多时候需要除外区增加卡片，不要介意那3张卡。1－2张都可以考虑。

ファイヤーソーサラー(717)和炎之女暗杀者类似，除外的2张卡是从手卡除外的，手卡的减少对战术的影响比较大，所以基本不推荐此卡。

混沌の诅术师(936)是翻转效果，攻防极低，效果还只是双方各一张除外，实在没有什么可以考虑的余地。

魂吸收(954)的条件对于大量出现除外情况的次元卡组完全不成问题，而且由于除外情况的普遍回复量比较大，可以考虑放入1－2张，基本分充足能尽量拖下去再展开战术。



デビル・コメディアン(809)，恶魔喜剧演员，如果猜中硬币正反就能除外对方墓地全部卡，这是正面的效果；而失败后需要把和对方墓地卡片同等数量的卡片从卡组最上面送到墓地，如果是光之追放者存在的情况，就等于大量除外自己的卡片，可以说是正面效果了。当然只是送到墓地后的话也能通过魂之解放处理。在对方墓地卡片有5张以上时，此战术就能体现优越性。可以考虑1－2张。



炎の精灵 イフリート(744)等除外系的精灵，可以把墓地某个属性的卡片除外特殊召唤上场。表面上似乎能方便除外，实际上由于此类怪兽不通过此方式不能出场，如果光之追放者战术成功，墓地将不能提供怪兽给此类怪兽出场，上手的话就变成了负累。在有可能成为负累的情况下，除外的卡片只有一张，综合来说和卡组的相性并不好。

很多卡片被禁止后都需要抹杀卡来补充，所以再介绍一下抹杀卡。

存在发动时机的陷阱，例如万能地雷グレイモヤ(428)、炸裂装甲(925)、奈落の落とし穴(808)，比较适合于保护光之追放者顺便抹杀对方怪兽方便反击。缺点是发动时机的存在，可能被对方清了后场再对付光之追放者。而且万一对方也以防守为主，在里侧怪兽的面前我方的进攻会不太顺利。

魔法类的抹杀卡，死者への手向け(526)比较全面，可攻可守。抹杀の使徒(610)破坏里侧的怪兽方便进攻，而且还是除外对方怪兽的，不过不能对付对方的主攻怪兽，这点上可以用同族感染的效果或者红莲魔兽强攻反击。地　き(987)、地割れ(508)在不能针对里侧怪兽的情况下，若要对付对方表侧的强攻怪也有其他手段，此2张卡就不太建议了。

没有发动时机的陷阱，サンダー・ブレイク(849)前后都能破坏，方便清场后攻击，而且具备陷阱的保护性也能主攻时破坏对方里侧的怪兽或者后场，比较推荐。强制脱出装置(992)也是比较推荐的。虽然怪兽只是回到手并不破坏，不过如果能做到红莲魔兽一击杀就不需要顾虑这点了。

由于DMI2禁止规则的存在，卡组需要作调整，实际上卡组建议总数不超过45，怪兽16魔法+陷阱26，陷阱最好别超过6（人造人太常见了）。因为怪兽都是能直接上场的所以不需要太多。如果不适应怪兽太少可以调节到怪兽:魔法+陷阱=1:1的。

战术思想，主要是大量除外自己墓地的卡片，充分利用和除外区有关的卡片。通过次元战士的强大应变能力控制局势，高速交替手卡让红莲魔兽上手，使用其他卡片清场配合红莲魔兽给与对方大伤害。由于红莲魔兽3张而且出场容易，对方瓦解存在难度，而且哪怕红莲魔兽短时间没有出现，卡组的抹杀卡，次元战士的应变能力以及光之追放者都能稳住战况。在除外自己墓地的同时也能除外对方墓地，影响对方战术展开，在主攻性强的情况下还能给与对方影响，这是其他主攻卡组所缺乏的。

以上就是次元战术的大概介绍。DMI2还能使用很多多姿多彩的战术的，希望大家能通过不同的战术进行决斗去体验游戏王的乐趣。





宗鑫	真希望《掌机迷》在每个书店都有，随时为我介绍游戏行情。
读者资料	12岁，男，130012，吉林省长春市威尼斯花园10栋3门305室，兴趣：PG、口袋



史艾帝国

本期将结束南方大陆的探索，开始探索西北方大陆。

文/doubleX 责编/天意

FF1的风土人情

（接上期）

グルグかざん（Mount Gulg）

概要：这座由群湖环绕的死火山是火之Chaos沉睡之处。虽然火山目前还是“死”的，但是要喷射用的岩浆早已准备就绪。预计到两百年后火之Chaos彻底苏醒之时，这座火山也将会喷发并一举摧毁整个南方大陆甚至毁灭整个世界。



こぉりのどうくつ（Cavern of Ice）

概要：同样位于群湖环绕中，但确有着与火山截然不同的气候……也不知道这一冷一热的地形在同一地区内是如何形成的。此外洞穴中存在着不少如落穴等机关。

寒冷与不死：一般游戏的设计中寒冷总会与死亡扯上关系，在FF1中也是如此。这个洞穴中的敌人有相当一部分是不死系，即便不是不死系也大都是会使用死亡以及石化等即死魔法的敌人。之所以如此设计我们不妨到生物学中去寻找答案。在生物即将死亡时总会因为体温的流失而感觉寒冷。一旦生物彻底死亡那么必定会留下一具冰冷的尸体，这就是如此设计的原因所在。



吕干沙漠

概要：就是这片沙漠，满载着梦想的飞空艇缓缓飞出，带着我们飞离南方大陆向着更为广阔的世界，向着梦想的地方飞去。不过这不是结束，因为还有北方大陆、群岛以及SOUL OF CHAOS正等着我们去探索。

西北方大陆的地理风貌：这片大陆被一条大湖从约1/3的地方开始切成东、西两边（虽然那条湖长的像河，但请允许我用“湖”这个字。因为即没有溪水注进它里面它也没有汇入江湖大海，完全是靠日照和降雨调节水量来加以维持其正常运转）。同时也由于北方的地势较高南方的地势较低，地势差产生了能恰好将大湖一分为二的一条瀑布。东边的那一块在沿海地区有个人类的定居点，而西边的那一块则完全是未开发的森林和沙漠。有一小部分人移居到西边的沙漠中从事商业活动，他们就是沙漠旅团。

オンラクの町（Onrac）

概要：人类在这片大陆上的唯一的定居点，也是整个世界唯一的沿海城市。

—— 考证 ——

1、神殿和人鱼：根据这里老者们的回忆，最早这个镇上有座神殿也时常能见到人鱼出没。不过自从两百年前神殿沉入海底就再也没见过人鱼。200年前发生了什么我们应该知道，那就是水之Chaos出现。不用说了，这件事正是它的杰作。

2、完全密闭的木桶——潜水木桶：镇中有为了再见到人鱼由村中的学者们倾全力而制造的完全密闭绝不会进水的木桶。在它的制造者上有一点错误。它的制作者不是镇中的学者而是守卫在木桶外面的那个女子。另外，这个木桶是密闭的没错，但是密闭的桶中的空气也十分有限，先行的尝试者们往往是窒息而死。

3、龙族：镇中见到了第一条龙证实了龙族的存在。至于其为什么会出现在这里则有许多种版本的推测，第一个推测认为其是监视水之Chaos的活动，只是龙和水之Choas又没什么过节这个观点显然不成立；第二种推测是用来守护潜水木桶，可是要是水之Chaos真的打上来了凭它守得住吗？第三种推测是迷路了，这倒真的有可能。最后一种推测是它只是一个证实龙族存在和透露情报“要从龙王巴哈姆特（バハムート/Bahamut）处得到力量则一定要闯过试验之城”的NPC，从与它的对话中发现游戏内似乎只给它安排了这样的任务。



キャラバン（Caraven）

概要：沙漠中长有森林是很少见的一种自然现象，它代表的就是沙漠中的希望——沙漠绿洲。沙漠旅团就栖息于此。

—— 考证 ——

1、关于沙漠旅团的位置：下面的两幅图就很好的给出了答案。其实任何游戏关于下一步剧情的提示绝不是空穴来风，其总能在游戏中找到些许蛛丝马迹。FF1自然也不例外。除了以前提到的舞女外，浮游石的情报的提供者就是Crescent Lake镇中除

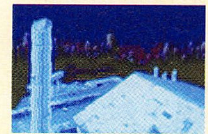
丁勤	《牧场物语》让我深深地体会到每一分钱都是来之不易，我们要勤俭节约。
读者资料	19岁，男，314200，浙江省平湖市平湖中学高三11班，兴趣：音乐、游戏



十二贤者外的另两人，一男一女中的男子，Elfheim镇的精灵贤者则是指出飞空艇在吕干沙漠的关键人物。而这个沙漠旅团的位置则被Onrac镇中的小女孩隐约地指出了。仔细观察这些重要情报的提供者不难发现他们的共性：一开始说些无关紧要的话或是不说话的家伙往往就是此类情报的提供者。



2、沙漠旅团的商品： 自FF1移值到PS上时，沙漠旅团就不止出售价格高达40000妖精瓶（ようせいのビン/Bottled Faerie）了。除了妖精瓶外，他们还出售各种能暂时增加能力的药品。这些都对极限通关有至关重要的帮助。



海底神殿（Sunken Shine）

概要： 自古以来就位于Onrac镇旁的神殿，其最高层（第五层）居住着人鱼来充当着陆地与大海相互交流的使者，因此它也成为了陆地与大海相融的标志性建筑物。估计就是这个原因，它首先成为了水之Chaos的猎物。被“请”入大海，并成为了水之Chaos污染海洋的根据地。

—— 考证 ——

1、关于地圆学说： 地圆学说也就是即便是一直向一个方向走能走到地图的另一端。它在FF1中被运用得淋漓尽致，不仅在世界地图的设计中运用到，在迷宫设计中它也被采用。下方左图就是一个典型的地圆学说的运用范例，如果你使用了穿墙秘技那么你会惊讶地发现所有迷宫的设计都完全符合地圆学说的规律。此外关于穿墙秘技使用上还有一个技巧：在房间中使用后出房间你会发现所有的房间会像下方右图般变得“可视”。FC版的FF1隐形人的秘密就是用这一秘技发现的。另外穿墙可不要乱用否则就会出现如一进城市就动弹不得。得到飞空艇后即便不用穿墙秘技进入任何城镇和洞穴也会出不了镇和洞，以及上了飞空艇怎么也下不来等不良后果。

2、NPC中唯一的死者： 在潜水木桶外的那个女子生前是条人鱼。就是她为了拯救自己的同胞独自一人从海中出来并努力制造了潜水木桶希望有勇士能够进入海中拯救她的同伴。（但是她没有想到空气的问题使得许多勇士“冤”死了）后来她死了，变成灵魂依旧守护在潜水木桶前面继续引导勇士们……直到最后光之战士得到了空气之水能够顺利地到达海中之时，她才安心地离去……下面两幅图就捕捉到了她逐渐飘离消失在空气中的瞬间……请注意光之战士们的手是要去搀扶挽留她……这一刻能让你不为之感动吗？关于她的死因：一种假设是水之Chaos察觉到她的行为杀掉了她，不过这种说法站不住脚，理由是水之Chaos为什么不再继续阻止她的灵魂呢？另一种说法是她操劳致死的，在下非常肯定这种说法：200年岁月对一个居住在海中的人鱼也许算不了什么，但是对于离开自己的生存环境来到陆地的人鱼而言这可是一种致命的打击，再加上在陆地上制造潜水木桶费尽心力，最终因为操劳过度她死去了。最后点一下题：她就是整部FF1中NPC的唯一的死者。在FC版中史克威尔还为她设计了个名字叫Darryl，但是到了GBA版似乎故意突出那种淡淡的悲伤，连给她的名字也省去了。





3、你遇见我的一位朋友了吗： 紧扣上一个论题，就如下图显示的那样，有一位担心其外出久久未归的朋友的人鱼如此向光之战士询问时，光之战士该如何回答呢？是不是给人一种酸酸的感觉？



—— 不可思议之处 ——



1、这只白鲨真够紫： 其实FF1在怪物的设计上存在着许多的漏洞，上次提到过群居生物和不会用魔法的法师现象，这次又有新的发现。下方左图的紫（白）鲨现象只是其中很小的一个细节。



2、令人震惊的神殿结构： 虽然是沉入了海底但也只有局部地方进水，这不得不对工匠的制造之精巧感到敬佩。（图中给人的感觉就是这一层浮在水上，下面的几层也是如此……这种技术难道不高明吗？）

3、悬殊的差异好大啊： 在同一层同一间房屋中开出的两个宝箱，里面装的金钱差异很大。

——未完待续

周洋	虽然《掌机迷》和《电软》是受到《动新》和《电新》的启发才开始买，但内容很充实，很不错。
读者资料	18岁，男，710082，陕西省西安市木材公司家属院陈家门甲字1号，兴趣：听歌、游戏



恶魔古堡

前段时间玩了期待已久的恶魔猎人3。相信很多玩家在刚看到1代的时候都会有："KONAMI什么时候把恶魔城系列的制作权卖给CAPCOM了"的感觉吧。其实偶最中意的是1代，无论是从游戏华丽、阴暗的整体气氛，还是从人物动作的流畅，或爽快结实的打击感，都是可以吸引一个恶魔城FANS的完美条件。当年第一次看到这游戏的时候就让偶毫不犹豫地打破了"只要某机种上没有恶魔城作品就坚决不买这个主机"的誓言，隔天就去买下了PS2。虽然这次3代的游戏并不再像1代那样有中世纪欧洲的气氛，但好歹巴洛克风格的建筑还是保留下来了，仍能让人一眼就看到作品的风格。当初在玩家看来是在模仿恶魔城的恶魔猎人系列现在已经走出一条属于自己的路了，而作为"原版"的恶魔城还在为是否要3D化争执不休。不要再进行什么"恶魔城适不适合3D的无聊讨论了。君不见，现在排在游戏销量榜上的，不，在游戏销量榜上有名字的，还有几个是2D的GAME！有这个空闲的"评论家"们不妨多向AGI提些如何让恶魔城自己的3D版变得更优秀的建议，不如去多给KCET多烧几柱香，盼它多出些高素质的恶魔城游戏。 文/ASTAROTH 责编/小侃

恶魔城之大理石廊下

正因为《月下》特有的事件发生记录，我们在修改GBA上恶魔城作品的时候就没办法直接来套用PS上的这个方法。这样虽然比较遗憾，有点感觉像白忙了一场。但其实不然，至少经过对《月下》的研究使我们发现了恶魔城系列里A · RPG型的BOSS的存在规则，使我们对GBA上恶魔城BOSS复活研究有了理论上的可能性与大致的思考方向。

现在我们要向掌机上的恶魔城下手了。这次我们选的实验品是GBA上的第3部作品——《晓月圆舞曲》。由于没有了事件记录，所以我不能直观地来判断控制判定BOSS生死的地址，因为毕竟没有表格那样直观的对照。但我们还要清楚，即便是没有显示出来，但这个数值和地址仍然是确实存在的。所以这个修改思想依然是可行的，只不过实际执行的时候要麻烦很多就是了。

首先自然是按《月下》那样的模式来试验（注解1）。试验的方法就是内存修改里一种最常见的方法了——存档对比。先新启一个存档，杀死一个BOSS之前存一个档，杀死BOSS之后再存一个，杀死第2个BOSS之后再存一个档。基本上3个档就够了。接下来就是不停的读档和对比，结果会发现并没有聚集在一起可以根据BOSS死亡情况而变化的地址，只能发现一个地址是在因此变动，那么可以肯定这个地址就是控制BOSS死亡情况的关键了。00037E和00037F（VBA金手指里的地址是0200037E和0200037F），这两个地址以不同的数字组合来记录BOSS的生死，如第一个BOSS半身骷髅以死后记为"00037E，00；00037F，08"而我们的目的只是让死掉的BOSS活过来，所以只要改为00037E，00；00037F，00所有被打死的BOSS就又会活过来了。





注解1：解释一下月下里BOSS存活的地址和数值的排列规律——每个BOSS占4个字节，00 00 00 00是表示此BOSS还没有进行对战过，当被打倒的时候系统就会在这4个字节里写入击破BOSS的时间，其后只要每次路过BOSS屋的时候系统就会在这个地址上读取一下，只要这4个字节上的数值大于0(4字节的记录是系统以这样方式能读取的最长的长度了）那么就会如前文所说，传送点不会开启，真正的BOSS也不会出现。而且依照这4个字节的地址上数值的大小不同，还会影响到事件发生记录上事件的先后排列顺序。例如我们可以把击败李查德的记录时间地址上的数值改为00 00 00 01，然后把刚进城门，被死神管家搜身的记录时间地址上的数值改为00 00 00 02，这样在事件发生记录里击败李查德的记录就会排在第一位，而原本应该排在第一位的死神搜身记录则会出现在第二位（前面说过，没有发生事件的记录数值是00 00 00 00，最接近这个数值，而又能表示事件已经发生的数值就是00 00 00 01。所以不管是任何事件，只要填上了00 00 00 01这个数值就一定会出现在事件发生记录列表第一位。所以依照这个规律我们可以自己来制定列表事件的前后顺序，就像 A号事件的数值写00 00 00 01 、B号事件的数值写00 00 00 02、 C号事件的数值写00 00 00 03 、D号事件的数值写00 00 00 04 ,这样最后出现在事件列表里的顺序就是A，B，C，D）

恶魔城之百科书屋

人类随着文明的发展，有了阶级，进而又发展出了拥有相同理念而组成的团体——党派。出身自人类的吸血鬼们自然是免不了的，为了对抗人类愈演愈烈的猎杀异端的行动当然是一个很重要的原因。但更主要的还是血族们内部的不和。党派是阶级斗争的产物！布鲁赫族、梵卓族、勒森魅族和睿魔尔族这几个大部族之间为了自己利益而进行争斗时的联合与背叛恐怕才是党派出现的根本原因。根据手头的资料，党派最早是在十五世纪发生横扫全欧的“大反动”（the Great Anarch Revolt）后成型的。许多长老虽然勉强承认党派组织，却嘲笑他们“只是为了血才起义（the Blood is all that matters）”。这些长老声称，在“大反动”与宗教审判之前根本没有党派这回事。这是事实，也因此可见，党派出现的最终目的还是实现党派本身为代表的阶级的利益。而且它也确实有这样的条件——自己的活动纲领、组织纪律和领导集团，这都能使它成为全血族的掌权，或者说是控制者更合适一些。

看看这异族的党派和人类社会的政党是多么的相近：靠各种方法（这里当然是包括武力的，这点与现代人类社会略有不同，但人类的党派——即便是政党也经常作出武装政变一类的事，因此可比性还是很充足的）掌握血族的主要领导权来作为实现本阶级的利益的途径，然后再把本阶级的意识上升为全血族的意识，把党派的纲领、路线、做法全部融入到整个血族的运作之中。依靠这些来实现党派的根本目的——阶级利益。

说白了，血族的党派也没一般人想象的那么了不起,也没什么神秘到“靠神秘的力量团结在一起”让人无法去解析的地步。甚至很多吸血鬼也有这样的想法：在某些城市内生活的吸血鬼，很可能十几年来都没碰到过另一位血族，仍然过得好好的，所以党派又能做什么？但现实是残酷的，不和大家站在一起的便是异端，而为了防止不可预见的状况，异端自然是要被绞杀的……

因此无论如何，大部分的吸血鬼还是党派的一份子，不过也有些吸血鬼宣称独立、中立或只效忠氏族。现存的党派中，密党据称是最庞大、最普及的一支，然而它的死对头魔宴同盟近年来日渐蓬勃，而且在各方面都与密党相对立。形迹隐密的“遁世会”（Inconnu）虽然可能引起争议，仍坚称自己并非党派，不过它有组织结构，且刻意回避其它党派。与之相反的是动作频仍，想跻身党派之列的“反动者”，然而当魔宴同盟出现在城市外围时，它们最先向密党求援，因而密党将之划为自己的势力范围。





空多情

昨见卿依他人怀，
静夜无语难入眠。
纵有多情无处诉，
一缕相思总成空。



表情符号就是这个意思

^_^	呵呵
d- _-b	可恶
@_@	晕死
-○-	惊讶
--!	安静ing
┌(- _-b)┐	鄙视你！

MAGICZONE



《掌机迷》官方论坛：www.magiczone.cn

掌机迷论坛经过调整再次正式开张，众小编愿与读者共同分享游戏的乐趣！



登录 | 注册 | 搜索 | 风格 | 论坛状态 | 论坛展区 | 社区首页 | 我能做什么

① 在这里注册成为会员。

次世代联盟论坛建立统一服务窗口，请读者务必留意 (2005-3-30 10:39:00)

欢迎您访问三栖人网络社区，您还没有［注册］或［登录］
用户姓名：
用户密码： 不保存 登录

共有 47039 位会员　新进来宾［a8235723］
今日发帖：3151 篇　主题总数：55320 篇
昨日发帖：4422 篇　帖子总数：1949481 篇
最高日发帖：12863 篇，发生时间：2004-12-26 19:14:00

② 注册后点击这里就可以参加掌机迷的讨论了。

查看新贴 ◇ 热门话题 ◇ 发贴排行 ◇ 用户列表







=> 友情论坛

熊一明	关于攻略和秘技多一些，多送些赠品，希望印刷厂多些掌机迷，因为我一买就卖光了。
读者资料	11岁，男，110031，辽宁省沈阳市第四人民医院口腔科，兴趣：玩



1、最近编辑部的众小编都在忙于制作《标准典藏2005》，因此制作《掌机迷》的进程也受到了轻微影响，对由此给各位读者大人带来的不便，我们表示深深的歉意！为了以实际行动来弥补大家的等待之苦，众小编亲自上阵制作攻略，希望各位读者大人能够满意。

2、某日，雪人整理桌面，把桌子上的《掌机迷》排成一排。望着整整30本《掌机迷》，风林和雪人忽然发现不久之后就是《掌机迷》两周岁的生日了。看着当年蹒跚学步的小孩子正在逐渐成长，作为创业人的风林和守业人之一的雪人真是感慨颇多。不知道大家是不是一直在《掌机迷》的陪伴下快乐地生活着，也不知道大家对我们一直以来的工作有什么看法，希望大家在回函卡上和我们聊聊。毕竟，我们杂志的成长离不开读者的帮助和支持。

3、话说这一天，编辑部的众小编都在紧张忙碌地进行着撰写攻略和编辑校对工作。忽然，雪人猛地抬起头来对正在看稿子的小侃说："侃，俺终于生出孩子了，你生了吗？"小侃看了看一脸惊愕的风林、飞月和暗凌，无奈地摇摇头对雪人说："老大，我还没有生啊！"看着洋洋得意的雪人，风林、飞月和暗凌急忙跑到他的座位处看个究竟。原来，雪人正在玩新出的《千年家族》，经过一番努力游戏中的夫妻终于有了孩子。

来自广西柳州的黄昊：希望《电子天下·掌机迷》能和《动新》一样有豪华版。

来自东北的雪人:大家真的希望我们推出豪华版吗？

董事：这样的话，我要考虑一下了，毕竟读者的要求是不能忽视的。

来自东北的雪人：那个，女读者们希望自己百分之百中奖……

董事：那奖品费用就从你的薪水里出吧！

来自东北的雪人:d-_-b！请当我什么也没有说过吧！

来自上海市杨浦区的伏永敏：绫小路，我好崇拜你你你你你你你你旁边的雪人。

绫小路义行：我也很佩服你不喘气的功夫呢。

来自东北的雪人：不要一提到俺就激动，冲动是魔鬼，呼吸很重要。

来自浙江省金华市的蔡恒：曾经有一台笔记本电脑摆在我眼前，我没有珍惜，因为我选择了PSP。

来自湖北的暗凌：老大，你看蔡读者真的是很拥护PSP呢，应该算得上是索尼的铁杆了吧？

来自东北的雪人：要是换成俺的话，一定会要笔记本电脑的。因为把它卖了可以买个PSP不说，还可以买不少周边和游戏！

暗凌＋蔡恒：d-_-b！＋┏（-_-b）┓！

来自北京市海淀区的文博:暗凌JJ说她的形象是按照相片画的，那么，"暗凌"这个名字也是从真名改过来的吗？如果是这样，暗凌的真名就是"安灵"、"安玲"、"安绫"……

来自湖北的暗凌：其实这个笔名的确是和我的名字有一点关系，但是并不是像文读者说的那样，我可不姓"安"哦。

来自天津市的闫帅:我终于知道为什么"转世"了。原来"PG"的解释范围太小，只能用来解释成"PSP"和"GBA"。可又应大批"任饭"的要求，所以不得不把"电子天下"的"D"加进去。这样，"'N'DS"、"'P'SP"、"'G'BA"就都全了。小编们还真聪明啊！

来自东北的雪人：这样解释也行啊？世界上联想能力最强的生物果然是……

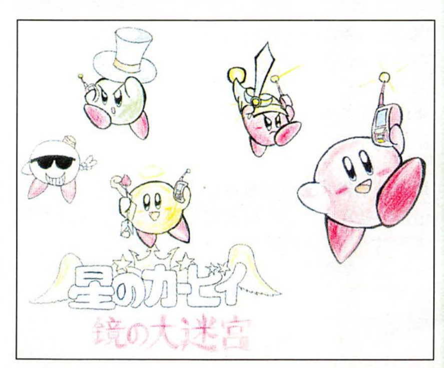
来自天津市南开区的张洪浩：绫小路义行已经快成为上海东方卫视台的刘X伟了，我买《掌机迷》就是为了看他的文章，绝对过瘾。

绫小路义行：不要把我和某人相提并论啊，我可不想自己的头发少很多，这样会破坏我的形象的。

来自贵州省的余文松：考试中，一题"______，蓝田日暖玉生烟。"，本人竟未填对。原因是PG晚来一天，故没有看到P48（26期）。

来自东北的雪人：呵呵，看来一个好栏目也能给读者以额外的帮助。

来自浙江省杭州市的陈康：女生上边角栏的好方法



↑神秘读者投来的画稿的确有些恶搞，为排版美观其位置有所调整。

邓世佳	某同桌指着我新买的SP道："什么时候买了这么古怪的镜子？借我一用！"说完便夺了过去，我晕！我倒！
读者资料	18岁，男，513400，广东省清远市连州镇连江大道160号，兴趣：电玩、篮球、动漫、音乐、幻想

编读往来之“老大”事件

来自上海市浦东新区的王昊：我一直以为雪人是编辑部的老大，可现在才知道竟然是一个普通的“小编”，晕倒！

来自北京市通州区的双子星：暗凌大姐的话真搞笑，总是先说一句“老大”。

雪人：看来长久以来一直有不少读者对咱们编辑部里的“老大”一词有所误会啊！

暗凌：老大，看来的确是这样的，有必要澄清一下事实哦。

雪人：好，下面就有请“澄清嘉宾”、也是这件事的罪魁祸首之一的大象出来说明一下吧！

暗凌：老大，这也要找嘉宾啊！┏(-_-ß)┓！

大象：其实雪人之所以会经常被称为“老大”的原因是因为有一次请他帮忙客串光盘节目，在后期处理时看到他戴墨镜有些香港老影片里的黑道风格，就帮他起了“黑老大”这个名字。后来同事们觉得三个字有些多就简称为“老大”了。

雪人：好了，这下大家清楚了吧？不过，被人叫老大感觉也不错哦，呵呵……

暗凌：老大，快来。这里有几篇稿子，你来校对一下吧！

雪人：这种时候就没有什么好感觉了……-_-ß！

是写完回函卡后加盖一个迷人唇印即可。

来自东北的雪人： ※¥%#……

来自北京的飞月： 这种不良方法，大家千万不要学哦！

来自广西柳州的王俊琳： 请飞月姐姐以后不要再说雪人“废柴”了，毕竟这样的飞月姐才是最可爱的。

来自北京的飞月： 难道雪人和废柴之间有什么分别吗？

来自东北的雪人： %※¥……不过说俺是废柴的也就只有小月了，谁让她实力比俺强呢？

来自湖北的暗凌： 这样的称呼也算是小编们之间的另一种亲密表现吧！

来自福建省惠安县的尤超： 我要证明给父母看游戏是没有害处的。我一直都在努力，学习成绩已是班里的头几名，而且还拿了两个学期的三好生。

来自东北的雪人： 游戏、学习两不耽误，尤读者果然有两下子！

来自北京的飞月： 希望我们的学生读者都能像尤读者这样，用实际行动让人们认识到游戏并不是影响学习的因素。

来自太原市的樊奇瑞： 雪人同志，我仅代表我班《PG》委员会向你被飞月姐暴打一事表示最亲切的慰问！（希望你给我们3个人一人一台NDS。）

来自东北的雪人： d-_-b！看了前面心里涌起热流，再看后面括号里的话感叹世态炎凉。

来自湖北的暗凌： 老大，好像飞月姐姐都没有暴打过你啊！

来自辽宁省北宁市的屈洋： 《掌机动漫坛》的作者也该换换新人了。异形的文笔确实不错，但是大鱼大肉也不能成天吃吧？

来自东北的雪人： 早就受不了这个可恶的家伙了，每期的题目都要让俺费很多口水，现在终于有人肯挺身而出了。希望屈读者能赶快想个办法搞定这个家伙。

绫小路义行： 木秀于林，风必摧之！比雪人强，他必踢之啊！

来自辽宁省丹东市的边奚驰： 我想问雪人的心有多少度，能融化冰雪吗？我想问雪人的抗暖能力如何，可以让人接近吗？

来自东北的雪人： 俺不知道自己的心有多少度，只知道它可以温暖身边的朋友，却融不掉俺自己身上的雪壳；俺不知道自己可以受得了多少温暖，只知道虽然身上披着厚厚的雪壳，但是身边还是有很多真心朋友在关心着俺。

来自《掌机迷》论坛的SidWang： 《掌机迷》该出的是四月特别刊，通俗说就是一月四本周刊，刊刊送大礼。(重要)什么？价格当然9.8(重要)。

来自东北的雪人： 这个就是传说中的小编速死法吗？

来自《掌机迷》论坛的maggie熊： 还是每月两期吧，四期的话就要花80元啦(算《电软》)，崩溃啦，我会和小编们一起死的……

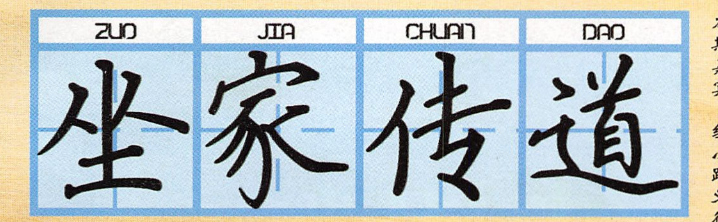


幸运一秒

本期聊天室的幸运读者是：**浙江省金华市的蔡恒。**

本期赠品：合金装备猎狐犬吊牌一个。

赵琳琳	掌上至尊独领风骚，游中瑰宝天下无双。
读者资料	18岁，男，116200，辽宁省大连市瓦房店市第二高中三6班，兴趣：上网



本期嘉宾：绫小路义行



如果非要用一个词来形容“绫小路义行”其人其事的话，我想只有“疯子”可以概括得了，至少连我本人都这么认为的。其实“疯子”不见得是什么完全贬义的修饰词，就像《新世纪福音战士》的监督庵野秀明，虽有着“疯子”的名号，却有着大神级的无上尊荣——从这点来看，即使绫小路没有与庵野一样横溢的才华，但也有着敢于将自己的名字以10号字标示在文章底下的不要脸勇气。用绫小路自己的话来说：游戏是生活的赠品，其上限理应是买100返40。如果你的现状是满100返60，那么恭喜你，你不是遇见了奸商，就是你的生活品质很有问题了。看不懂是吧？下面还有详细的分解。（给平时不爱看洗衣机说明书的人一点颜色看看……）

从某种程度上来说，绫小路其实倒可以算得上是全国几千万伪非玩家的中流砥柱。道行没那么深，却要在好胜心的作俑下不断充着自己的门面，特征如下：号称全机种制霸，但大多数机器也只是买回来新鲜个两天，接下来就被打入冷宫，永久沉睡；号称全类型制霸，实际上专爱RPG，对于FTG和SPG的苦手程度大概比一般人都要痛心疾首的；号称全掌机游戏制霸，事实上惭愧得要面对数以万计的游戏ROM面壁思过，真正穿版的游戏连十款都不到。只有一点是无可否认的，绫小路的的确确在喜欢着游戏，与本人的BT没有半点关系。从15年前初次接触到PC上只有简单的几何图形的游戏，到2005年3月20号在中友百货八楼以《太鼓达人》羞辱众多挑战者傲视群雄，绫小路以“玩家”的身份整整经历了许多个“时代”的变迁。这个“时代”，与年龄无关，它依托的是趋势。

我始终认为游戏可以是生活的调剂品，可以在无聊时用来增添些乐趣，但绝对不能成为生活的主导者，倘若睁眼闭眼全是它，相信你会错过身边很多精彩的东西——啊呀！刚才那个穿超短裙的MM摔了一跤！可惜你没看到……（雪人：-_-b）这不是什么刻板式的说教，我也不是某高中三年级班主任派来的卧底，请正在看这段文字并且仍然是学生的你大可放心。正因为从那个所谓“电子海洛因”的时代走来，我才觉得今天这个相对宽松的游戏环境值得珍惜。

我的个性算得上是典型的火暴急性子，这从每期截稿后就开始向雪人催稿费就可以看得出来（雪人：你还有脸说！）。在我成为“玩家”的这15年里，我一路从PC游戏撰稿人走到了家用机领域，又被一款《口袋妖怪：黄》打动，一脚踏N船地也染指了掌机市场。由此可以说，我是相当喜爱《口袋妖怪》系列的，但当我哆哆嗦嗦地说出自己没有收集完整任何一部的精灵的时候，我“伪非”的实质再次得到了无情的披露。这可能也是目前国内大多数“新生代玩家”的现状：广而不精。由于条件客观上比以往好了很多，越来越多的人可以在游戏上投下大量的资金，结果就是游戏买了一大堆，却没什么时间去仔细地将一款游戏研究彻底。大部分都是买来看看片头动画，玩上个十分钟，感叹句“神作！”或者“垃圾！”便将游戏搁置起来任其蒙尘了。再也不见多年前由于游戏资源的匮乏，老玩家们每弄到一款游戏便专心致志去感受精髓的状况了。也曾自己组建过游戏工作室，可惜那时毕竟年纪还小，在没有资金支持的现实面前，绫小路参与开发的首款游戏只完成了60%便无疾而终，从此只以“玩家”和“作者”的身份冷眼旁观，时不时还要为SONY和NINTENDO的纷争窃喜不已——我这种人品恶劣的家伙，其实是很应该被丢在地上狠狠踹两脚的。（雪人：“都闪开，让俺来！”）

绫小路义行的小档案

笔名：绫小路义行
年龄：22岁　　职业：SOHO一族
兴趣：电玩、音乐、篮球、网球、驾车旅行

PSP首发当日便以5000RMB的高价从奸商手中购入（此时，NDS已冷落在家中的机柜里自己生根发芽去了）——这在当时看来，无疑是要被许多人讽刺蔑视为白痴的行径了。但绫小路绝对不做没有好处的买卖。在PSP价格居高不下的日子里，拥有一台机器便能横行霸道的绫小路着实风光了好一阵子——“什么？XX使馆不让我进？看我PSP！”“绫小路大人，请您通过吧！”（雪人：“……你做梦吧！”）机器性能评测、视频制作方法详解、音乐欣赏研究等等相关的文章写起来有凭有据，单是这方面的回报已足以迅速把当初投入在PSP上的巨额资金迅速回收，还不包括其他一些不齿的小本买卖：“绫小路，把你的PSP借我看一下吧！”“每分钟5块！”“%￥#·~*·+@@#$”也就是说，绫小路在游戏上的每一笔投入，都会被绫小路将其所有剩余价值挖掘殆尽，再连本带利地捞回来——这种可怕的游戏方式，就是绫小路一毛不拔的“信念”与“忍道”。

“玩物而不丧志”——这大概是某位编辑对我最具褒扬性质的评价了。虽然我很想告诉那位编辑，我家中各种豪华限定特有珍惜宝贵绝版无码奢侈华丽的主机与游戏收藏，本来就与“志”无关，而纯粹是出于“想炫耀”的虚荣心理作祟才搜刮来的。可惜那位编辑早就卸任云游去了，也把“绫小路是个大BT”的观点根深蒂固。是BT也好，是玩家也罢，只要不把游戏当成是神去膜拜，其实有游戏陪伴的日子真的一点都不辛苦。

最后说一句：游戏是个好东西！

责编/雪人

李天浩	好想生活在口袋妖怪的世界中啊！
读者资料	16岁，男，257000，山东省胜利油田第三中学，兴趣：读书、玩游戏

摄影：郝远征

纯银电镀



银时计铝盒至尊豪华版

特制精美时尚红标铝盒罐装　每款均带纯银电镀检测标识



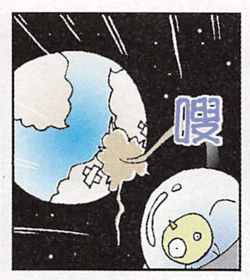
限量版
尊贵价：99元

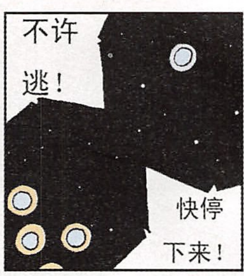
邮购请注明：银时计至尊豪华版
VIP会员凭会员卡可享受折扣价

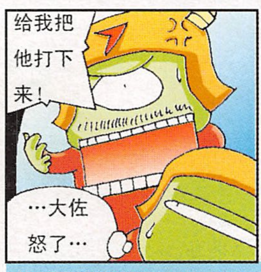
纯银电镀经国家权威检测机构认证	
检测报告编号：610471467	
检测依据：	QB/T 1131—1991 QB/T 1135—1991
检测结果：	表面银覆盖层含银量：99.9% 表面银覆盖层厚度：0.57um







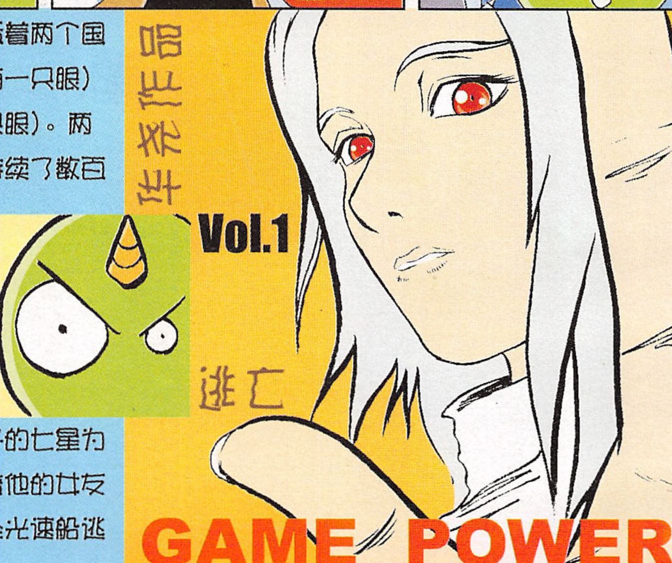




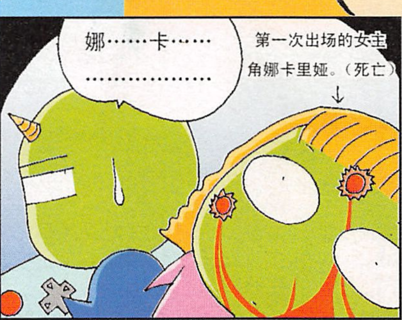




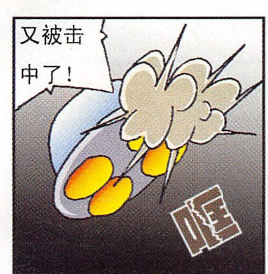
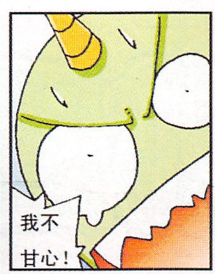
行星密斯特上生活着两个国家，单眼国（只有一只眼）和眼眼国（有两只眼）。两国之间战火已经持续了数百年之久，终于有一天更为强大一些的单眼国攻陷了眼眼国，眼眼国沦陷，作为一国王子的七星为了保住性命而带着他的女友娜卡里娅一起乘坐光速船逃出了密斯特星……

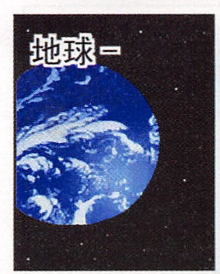
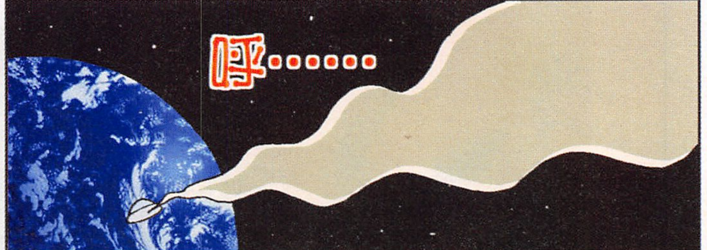
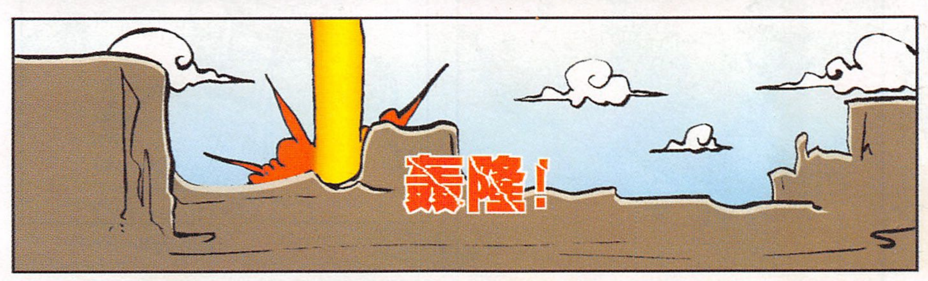






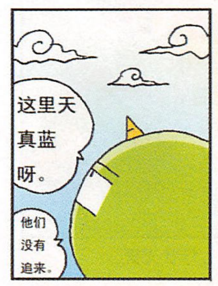



又被击中了！
哐

我不甘心！

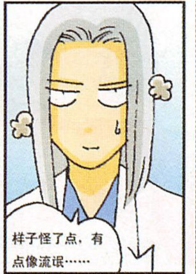
大佐，看来那小子是完蛋了……
没有人能逃得出我的掌心！

地球－

呼……

轰隆！

我……还活着……

BANG！

娜卡里娅…连渣都不剩了……

这里天真蓝呀。
他们没有追来。

对了！以前看过教科书地球人……

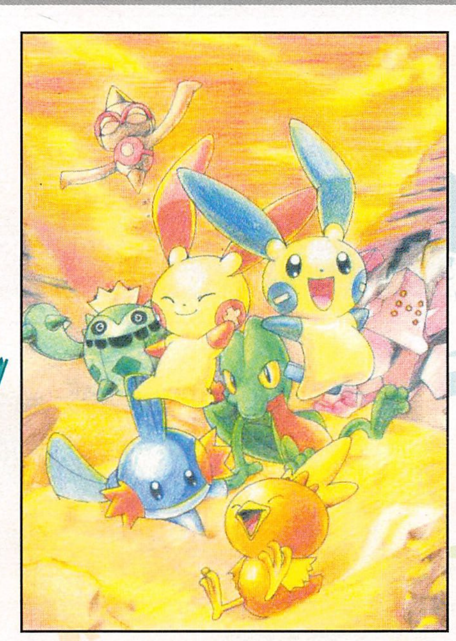
好像是这个样子的！

样子怪了点，有点像流氓……

接下来是怎么吃饭的问题，这里离城市应该很远吧。

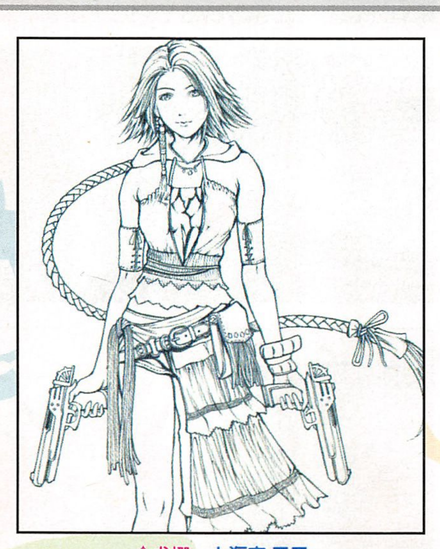
未完待续

展现掌机玩家绘画实力的天地——

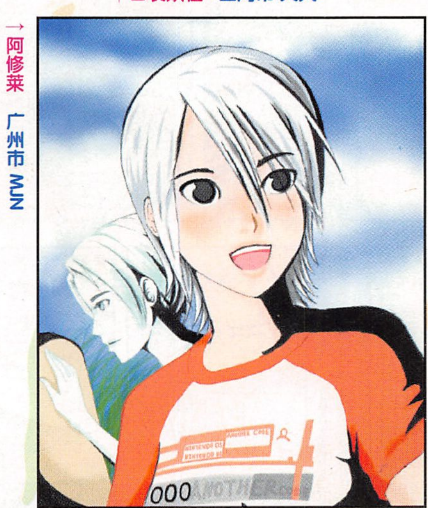
任性贴图区



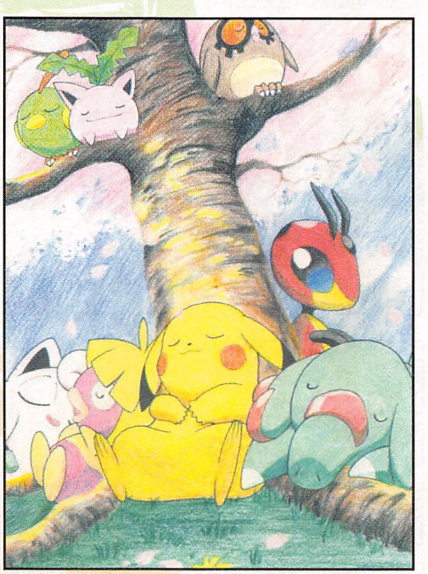
↑口袋妖怪　上海市 天天



↑尤娜　上海市 天天



↑阿修莱　广州市 MJN



↑口袋妖怪　上海市 天天





↑牧场物语同人图　江苏镇江 肖方圆



↑陆行鸟大陆　上海市 天天



↑传说的斯塔菲　上海市 天天



↑龙女　哈尔滨市 孙向滨



←楠楠　北京市 晨

即使以后你只存在于我的思念里，但你的一颦一笑永远是我最珍惜的回忆。

本期有五幅来自上海市的读者天天的画稿，虽然都是临摹作品，但是线条画的很准确，上色也非常好；MJN画的《ANOTHER CODE》中的阿修莱很传神；那幅《龙女》也不错，感谢各位的支持哦！

上期的幸运读者是来自山东潍坊的李双双，那两幅《CHOBITS》里的小李子和原创的小妖精形象都很可爱。下期将继续献上最棒的读者画稿，投稿请至：北京安外邮局75号信箱《电子天下掌机迷》任性贴图区收，邮编100011。　责编/暗凌



责编/天意

游戏篇

Q 《口袋妖怪 叶绿》中第七个岛一下船正对着的屋子里有个门，怎么进？第六个到一直往上走有的洞穴，里面除了超音蝠什么都没有，那里有什么用？ 陆丞

这里需要刷卡器，通过刷不同的卡，可以使这个洞出现不同的妖怪。绿宝石同样有此设定。 nightwish

Q 《逆转3》被盗的逆转法庭阶段2后面需要指出哀牙是凶手时要怎样找到其提供的证词中的矛盾，应什么证物来指证他？

看准哀牙证词中的破绽，然后一鼓作气：“天杉优作说自己穿怪盗衣服出现在KB警局的事，是什么时候？……应该是今天的法庭上吧，知道这个的，也应该是今天在法庭上的人吧，你今天同一时刻作为怪盗正在另一个法庭受审，又是怎么知道的呢？而且戴着面具的天杉只看到对方是个黑影，那不在现场的你又是怎么知道穿着怪盗衣服里的人就是天杉呢？答案只有一个：你就是嫁祸给天杉的那个真凶！” NAKA

Q 《沉默遗迹》中后期的要塞里，有电网的地方要砍那些电线解除电网，但是我砍了也没用啊，怎么回事？还有各地的炼金术师有什么用？怪物的突然变异体是怎么一回事，通过什么变异的？ 刘磊

要塞中的电线要多砍几下才会断，砍断后就可以通过电网了，炼金术师分布在各地的隐蔽地点，经常伪装成其它东西，他会告诉你一些装备或物品所需的制作原料，有原料后就可以到有古之洞穴的那个城里找工匠去制作了。怪物的突变体是一种进化形态，和从成体进化到完成体一样，只不过只有个别怪物才有，比如泡沫史莱姆，进化方法还是用进化用的果实。 鬼眼の狂

Q 请问在《马里奥64DS》红色帽子在哪拿？在大厅怎么看太阳。 wind007pla

红色帽子是在关卡中出现的，基本上每关都有。如果是问如何使用马里奥的话，那么需要先来到迷你游戏那个屋子的8星门，进入马里奥的壁画去挑战BOSS，胜利后即可。在大厅时按X键就可以调整视线，从而来到天空关卡。 nightwish

Q 《黄金太阳》中来到了寺庙，进入瀑布后让飞龙照明后干什么？寺庙下的森林又是怎样才能走出迷宫。 沈明

飞龙吐火照明后就能看见上方隐藏通路在地下所留下的投影，这样就能找出透明的浮空隐藏道路的正确所在，穿过后得到新的魔法宝石力量球。之后的森林要按照下、右、右、下、左、左、下、下、下的顺序移动，途中必须用力量球给你的新魔法“力量”攻击树桩，打败出现的巨大怪兽。 KAYIN

Q 《游戏王 国际版2》到底有多少张卡？掌机上的《游戏王》游戏，哪几代经过汉化？ 高辰

一共有1000张，但1000张不代表少了，因为淘汰掉了很多不太好使的卡。DM6（游戏王DM6/专家版2），EX3（专家版3），DMI2（国际版2）都有汉化版。 帕伽索斯

Q 请问《恶魔城 月轮》中最后两张卡片在哪里获得，是哪里怪物身上的？ 王斌

斗技场最后几个房间的暗黑武士和神圣武士身上打出。

Alucard

Q 《口袋妖怪》中怎样找专项努力值的妖怪，装上“学习装置”的妖怪会不会因为没直接参与战斗而影响能力上升？ 李凯

每个妖怪对应的努力值都不同。带有学习装置的妖怪一样会获得努力值，只要培养得法，是对能力完全没有影响的。

KOFLOVER

Q 《幻想传说》中可以手动战斗吗？如果可以，怎么设置？需要什么道具？ 蔡云

要得到手动戒指才可以手动战斗，在莫里亚坑道10层以下有一个，未来的侵蚀洞中也有一个，在战斗中按开始键可选择MANUAL就可以自由地控制跑、跳等动作了。 王郁

Q 《三国无双A》中，虎牢关的吕布怎么打啊，我打不过他，我用的是蜀国。 王鑫

吕布在本作中很强，在蜀国剧情中，吕布一出来就是10级，硬拼基本没胜算，在和吕布打一会儿后，会提示你逃出战场，逃出后会发生三英战吕布的剧情，吕布最后会撤退。不过如果操作好的话，可以靠濒死状态下自动恢复无双槽，放真无双乱舞来对付。 李楠

硬件篇

Q 我买了个小神游SP第一次充电是红灯时插上的，前2小时边玩边充的，后面是让它关机充的，共充11小时。第二次充了10小时15分钟，我用了八到九小时的样子。第三次因为上课原因只充了8小时40分钟，这样电池是否很好地激活了呢？还有SP关机时，屏幕上的画面会有停留一段时间，但会比别人的机子停留时间长一点，请问这是为什么？ chuxiao

没问题的，你这样也把电池机能给激活了。不过你边玩边充

陈钦海	上帝将亚当和夏娃赶出伊甸园是因为他们偷吃了禁果!不久,我也被踹了出来,“小样,敢抢我《PG》,看我不劈死你!”上帝愤怒地吼道。
读者资料	19岁，男，350001，福建省福州市鼓楼区台后路8号左梅花园2幢405室，兴趣：篮球、游戏、交友

的做法还不是很好，以后如果买了新机就不要边玩边充了。至于关机后出现的画面延迟现象，那是正常现象，不用担心。

Q 我刚买进了NDS，想问一下NDS是否支持记忆棒，是否支持SC卡，是否用NDS看电影和听歌效果会更好？ 影空人心 潭

1、NDS由于没有周边插槽，所以不能够支持记忆棒。

2、NDS推出初期SC卡不支持它，因为他们的接口不兼容，很快SC卡就改造了其卡带外形，于是便能够在NDS上面正常使用。

3、可以负责任地说，NDS的音质要比GBA好些，如果心存怀疑，可以用二者对比一下。

Q 请问为什么我的SC卡当运行赛车会很卡，在玩机战时有拖慢现象，这是卡的问题吗？ 陈君杰

这很正常，SC卡存在对某些游戏不兼容的现象，严重的根本不支持，轻微点的表现就是游戏速度卡慢，像某些赛车游戏，又如《SONIC3》这种高速游戏，至于机战，这也是兼容性问题，只能等SC卡推出补丁来解决这个问题了。

Q 请问如何处理DS的下屏保护膜贴上去起气泡的这一情况？ f fucei

如果你买的保护膜质量比较好，能够像某些PDA屏幕保护膜一样可以取下来，那么就试一下取下重贴吧，贴的时候可以用附送的纸片轻轻地沿着一个方向推动，用力要均匀，手一定要轻。至于不能取下来的保护膜（其实都可以取，但是质量差的取下来后就不能再贴上去了），那就只有试一下用纸片试着推看看，尽量往周边推，实在不行的话就干脆再买一张膜吧。

Q 准备买火线的烧录卡，请问新版的和一代的有什么区别啊？ 张科骏

火线的二代卡增加了硬件记忆，实时时钟，2M小分区等功能，如果你要玩口袋妖怪等游戏。二代产品很适合，但是对于一般用户而言，一代就已经够用了。不过现在二代已经基本上取代了一代，而且价格区别不大，所以还是建议买二代产品。

Q 最近买了一台小神游SP，买来后没充电就把里面的电用光了，这样做对机器和电池是否有伤害？另外，SP的屏幕保护膜什么牌子的比较好？ 俞杨波

这正是最正确的使用方法，初次使用的GBA SP应该把电放完以后再进行充电操作，这样对电池比较好。至于屏幕保护膜，可以购买HORI牌的，云云一直用着，很不错哦。

Q 我的GBALINK USB接口的烧录器总是安装不正确，如何才能正确安装？ 无垠

首先应该安装烧卡程序，然后将烧卡器接到电脑上，这时候会提示安装驱动，将驱动的目录指向烧卡程序所在目录，里面有个usb driver的目录，驱动就在里面。

Q 我的小神游SP上有一个坏点，小神游SP普遍都有这毛病吗？我拿到BOSS那里保修，他说有一个坏点的无法保修，是真的吗？ 谭海森

第一批小神游SP确实存在一些问题，反映较多的就是坏点，但是神游一般不会对一个坏点的GBA SP进行更换，所以这位读者只有将就用了。以后在买机时一定要挑好，否则再换机就麻烦了。

Q GBA上看电影和听MP3的软件哪种最好？ 玉翔

看电影推荐Meteo，听MP3则可以用gbalpha walkman，这两个软件在以前的杂志上都详细介绍过，你可以查阅一下。

Q GBALINK ZIP2在烧写卡带时一些游戏不允许软复位，如果添加金手指后会跳出一个对话框，说超出ROM处理，像《圣剑传说》《光明之魂2》都是如此。

如果是大于128M的游戏就不能使用这些功能，因为GBALINK ZIP2的芯片只有128M，也就是说运行游戏的空间只有128M，当然不能使用这些功能了。

硬件篇解答/窗外不归的云

包打听

问 《世界传说 换装迷宫3》中，我的两位主角都已经99级了，能把夏巴巴轻易打倒，但是他经常会复活，这是怎么回事？ 庞少良

问 《马里奥64DS》中怎样能使城外河中的水放光？ 胡允玺

答 **28期Q3:** 神官骑士和狂战士都可用主角在第11章说得，强盗在14章用神官骑士说得。 张康琦

答 **29期Q2:** BOSS洞口前的三个电路，先装备会喷火的戒指，对准最右边的电源喷火，要喷好几次，看见灯微亮后，立即对中间电路的电源发射火焰加强电流，最后再向最左边的电源喷火。门开后马上进去，动作要快。 张呈



李孟阳	口袋怪物新用法补充：1、大眼双灯鱼可以用来当电灯，还可以帮助潜水艇导航。2、钢鸟可以在赛车时使坏，使敌人车轮胎破裂！
读者资料	14岁，男，300074，天津市河西区友谊路佟卫里5栋102室，兴趣：GBA



把你最得意的成绩展示给大家，欢迎广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的截图、照片或录像，可以用邮件发给我们。

邮箱地址:pg@vgame.cn。

Vol.28 责编/天意

再论晓月BOSS RUSH最速

挑战/讲解：junyaoshi

假设1：在装备铁巨人魂的前提下无吹飞受伤不会对苍真的速度或状态造成影响。

假设2：黑豹前冲为任何条件下最快行进方式。

从这两条假设出发，可以推出br时间的理论下界为：黑豹从头冲到尾的时间+进门等待时间+boss变身时间。

—— 前期准备 ——

武器：光剑、银手枪（引发bug，也可用普通手枪代替）、死神镰刀、真空刃、斩龙剑。

防具：恶魔铠甲。

饰物：混沌戒指、黑带。

红魂：大斧头（89）、雷人偶（60）、必杀拳（110）。

蓝魂：黑豹、阿拉尔妖草（78）、飞空鱼(82)、STR1.2倍（61）、梅杜莎的头（58）。

黄魂：铁巨人（102）、HP越少越强（100)、丧尸军官（33）

重要BUG：万能手枪Bug，使用任何一把手枪攻击，在出现攻击判定前切换成其他武器，即可造成切换成的武器的攻击判定

—— 攻略流程 ——

初期装备：光剑、恶魔铠甲、混沌戒指。魂:大斧头、黑豹、铁巨人。

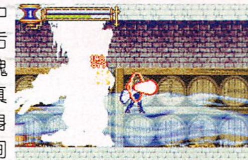
1、大骷髅：保持黑豹前冲，微跳两剑，此时应该已经冲到BOSS身后，跳起放斧，BOSS挂，出门。

2、蝎狮：保持黑豹前冲，微跳一剑，冲到BOSS身后跳起放斧同时击中尾巴和身体，BOSS挂，出门。

3、大装甲：进门过程中切换雷人偶，保持黑豹前冲，对着盾牌中心跳起放电（时间、距离、位置都不必很准，只要保证至少打到2HIT就可以了），在第2HIT击中前开菜单，这时应该已经撞了一下BOSS的大剑受伤，换上大斧头、鲁比根特,吃下三年牛奶，闪电消失后微跳放一斧，斧中第1HIT即挂，冲出。

4、食人魔：冲到背景柱子处,在第二只眼第二次闭上时放斧,然后冲出去就可以了,应该恰好在冲到门时斧转一周将刚伸出来的第三只眼打烂。

5、泥巨人：比较困难的一个地方……进门过程中切换手枪，保持黑豹前冲，能行动时立即起跳开枪，在跳到最高点时枪应仍未击中，此时切换死神镰刀、黑带，手枪击中造成死神镰刀伤害后立刻切换真空刃，红魂换必杀拳，微跳发出真空刃，在接近BOSS身体时出拳，在无敌时间内穿过BOSS身体，攻击判定前切换斩龙剑，红魂换大斧头。落地后跳起放斧同时冲向门口，斧第1HIT无法命中，但在斧开始转回的瞬间BOSS即挂，出门。



6、猎头者：进门切换光剑、混沌戒指。三个形态都一斧解决，趁中间换头的空隙切换阿拉尔妖草加60HP（必须恰好60HP），解决第三形态后换回黑豹出门。

7、死神：进门立即转身放斧（应该看不到转身动作），回身一剑，冲到背景时钟正中，过程中斧转回一周消灭第一形态，换飞空鱼祈祷，在镰刀完成时放斧（似乎还可以略早），立刻换黑豹冲，冲到门之前斧转回一周消灭第二形态，出门。

8、死人军团：挑战中最困难的地方，进门冲到小平台下方偏右，蓝魂换STR1.2倍，此后整个过程始终保持蓝魂开启，每一下光剑都必须击中中心。为叙述方便，将后面的过程以菜单为界划成几个步骤：转身跳起放斧，斧一出手立刻向右移动，二段跳一剑，剑中中心同时自己身体撞上外壳受伤吹飞，HP应恰好扣为1。换上黑豹、丧尸军官，立即吹飞复归同时冲至接近中心处。武器换手枪，蓝魂换梅杜莎脑袋，黄魂换鲁比根特,停在空中开枪。击中前武器换成光剑，蓝魂换STR1.2倍。手枪命中，造成光剑伤害（如果上一步开菜单较晚，这一下可能没有大装甲的加成，不过没有关系），落地过程中一下光剑，落地后稍等片刻（等中心无敌状态消失）站立一剑，击中中心后立刻疾退至BOSS身体范围外微跳转身一斧。黑豹冲出门。

9、巴洛尔：跳过BOSS的右拳（就是场景左面那个拳头），在空中与眼同高处转身放一下斧,继续向右移动，斧击中前换上斩龙剑、黑带，蓝魂换大装甲，保持大装甲开启并调整位置，斧击中时恰好走到两眼正中面向右侧，换真空刃，二段跳击中眼睛10HIT，过程中斧转回一周击中第二下，换斩龙剑，

张革文	什么时候才能玩上那小神游的NDS呢？希望不会比水货更贵。
读者资料	18岁，男，613100，四川省乐山市井研县农业局，兴趣：游戏、动漫

蓝魂换黑豹，贴着地面冲过BOSS左拳跳起放斧，击中前换大装甲，并调整位置到背景右数第二根柱子处，第二斧击中1HIT后BOSS即挂，换黑豹出门。



10、最终BOSS：进门换光剑、混沌戒指，蓝魂换大装甲，前2形态斧一周斩一剑，第二形态挂后红魂换必杀拳，蓝魂换飞空鱼祈祷，算好时间跳起出拳并换大斧头，第三形态刚出现即中心下部中拳，落地后转身放斧，回身一剑，第三形态挂。

真·三国无双A 神速模式挑战

挑战/讲解：尹泉

真·三国无双ADVANCE鉴于GBA的机能，表现力上难免有些缩水，但是爽快感依旧，而其中的挑战模式更是让人津津乐道。本人为了挑战一下自己，故尝试了一下HARD难度1级武将初始武器挑战神速模式。

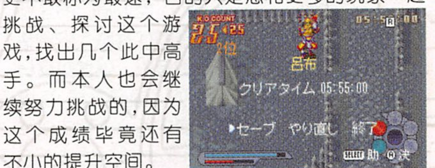
一开始首先要进行人物的选择。神速模式中的小兵绝对不弱，而后期大量涌现的强力剑兵更是逼着玩家使用范围技。兼顾到必须要有高攻和优良范围技这点，本人选择了吕布。

吕布的初始能力是所有人中最好的，而霸道的C3连击技和C4范围技更是他的王牌。在挑战的过程中，如果不用范围技杀剑兵的话，那将十分花费时间。所以能力装备的重心应为范围技。在前期的战斗中可以通过连击技增加对死后小兵和BOSS的攻击来达到快速加能力槽的目的。因为血红后无双槽会自动恢复，所以很多人可能都想故意费血来使用真无双乱舞进行杀敌，本人尝试了一下，使用效果并不理想，光是费血就要花上不少时间，杀敌的那点时间根本无法补偿。

杀小兵时，玩家一定要注意观察敌人的种类，利用相克进行攻击(突击技克弓箭手、连击技克枪兵，范围技克剑兵）。而且一定要目测好自己与敌人之间的距离，尽量用Charge技来进行主攻，否则极容易被攻击到而损失宝贵的能力。当然，如果被敌人包围而没有突围成功的话，那本次挑战基本也就失败了。

杀武将很简单，找到机会出手后就可以不断地用气绝+连击进行攻击，敌人连还手的机会都没有，连击技攻击速度快的武将可以省掉用气绝技这一步，直接用连击技不断攻击。

掌握以上几点，达到5分55秒这个成绩并不十分困难，因为本人最好成绩达到过5分35秒，可惜当时没想到做录像。最容易浪费时间的地方，一个是被敌人围攻无法还手，再有就是在地域宽阔的地方寻找敌人。本人的打法也并非完美，当然更不敢称为最速，目的只是想和更多的玩家一起挑战、探讨这个游戏，找出几个此中高手。而本人也会继续努力挑战的，因为这个成绩毕竟还有不小的提升空间。



铸剑物语2 BOSS RUSH 挑战

挑战/讲解：陈炫百

记录保持者：陈炫百　　成绩：59秒86

在有Boss Rush的小游戏后看到系统记录是2分，就想在1分内打下它。随着人物等级的提升和武器的完善，便不知不觉做到了：59秒86。同时，顺手拿下了Boss Attack：37秒70。先请大家看看我的打法：

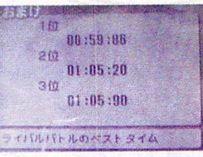
我当时的级数应该是72级，装备剑后攻击大概是500多，剑是一把用“猫手的置物”打成，强化用“扩散装置+天使的冰像×2”。辅助魔法是“补血+变身魔石+终极技能+任一魔法”。剑具有的技能是“高速三连击（高三连）”。

Boss1：冲过去，到了一定距离就用“高三连”(只用两秒就能KO了他)。Boss2、3、4、5：同上。

Boss6：有召唤宠的钻头男。建议用终极技能。先按暂停，再选择技能，因为可以省下时间。如果用高三连会被敌的召唤宠开技能阻碍。我念咒的时候，钻头男老来妨碍，时间最少的是1分05秒，59秒的成绩是他出奇的废，走到我面前又逃走。（小技巧：在念咒的时候，边念边往后退）

打忍者兄妹方法照旧，他们一人挨一刀，很好玩。龙牙，林丽这两个所谓的强敌也会很菜。

对付四眼妹既可以用最终技能(人宠双杀)，以我这个级数，她们人和宠的攻击都不会打断念咒，很放心；也可以用“高三连”，有时比用最终技能更快。



斧头男：因为我打的时候是用一招“高三连”，再连续攻击三剑，同时切换高三连，循环。在我高三连和三连之后，他老是晕，突然我想到变身。也是先按暂停再切换。再用一招最终奥义，他此时刚好晕完站起来，当场身亡。(变身本来就是用来补充剑的耐久）打林丽可以无顾虑了。

Boss Attack方法也一样，只要注意其中那个会飞的机械鸟，只要它不飞起来攻击就能省下时间，至于“两巨物对战”方法与赵玩家一样，在我运气极好的情况下只用52秒。

麦文炜	PSP的载体真是无法想像的优雅，透明的LR双键简直就是艺术品，索尼杰作!
读者资料	23岁，男，528415，广东省中山市小榄镇北区瑞祥街五巷5号，兴趣：动漫GAME

文/nakazawa
责编/暗凌

女生游戏GO

银河之星 露娜传奇

发售日：2002.4.12　厂商：Media Ring

之前已经介绍过一些适合女性玩家们的RPG了，一般来说一款RPG要吸引到MM们的注意，其必须具备的三个条件是要有优秀感人的剧情、超精美的画面和婉转动听的音乐，既然是这样，那么我们这次将要介绍到的《银河之星 露娜传奇》绝对可以说是当之无愧的适合女性的RPG之首，这款号称曾令100万人为之感动的不朽名作也有幸被移植到了GBA之上。

游戏的故事发生在蔚蓝行星Luna上，而守护着这里拥有最高权力的女神阿鲁塔的是龙之一族，他们拥有强大的力量，因此也担任着保护世界的重任，要想成为龙之一族的成员，只有通过严格的龙之试炼后才可能成为真正的龙族。出自于对龙族英雄达因的崇敬，15岁的主角艾力克斯也正是怀着成为龙之一族的这样的憧憬踏上了自己的冒险之旅，陪伴他的还有被他的父母所收养的少女露娜。尽管情同姐弟，但在两人的心中都还另存有一份对于彼此的特殊感情，随着旅途的越发艰辛，这份感情也越发地浓烈，这份感人至深的爱也随着露娜一次次动人的歌咏贯穿于游戏始终。



尽管之前本游戏已在多个机种平台出现，但本作也并非只是单纯的一味移植，而是总结了十年间的经验和意见对剧本、系统均作了一定的改进和增强。在其原剧情本身已经相当优秀的情况下，新追加插入了原创的辅助剧本，扩大了整个游戏的剧情和设定。战斗系统也全面改进，针对GBA屏幕的特点增大了登场人物的显示比例，而且各角色的战斗形象也都全部重新绘制，对手和怪物的形象也进行了修订，配合着也被重绘了的战斗背景使得整个战斗时的场景画面也显得相当精美，并且人物动作的动画也重新设定，其中一些动画图形的细节变化都挺有意思的，并且相当具有表现力而且还能充分显示出每位角色的个性。同时地图也重新绘制并采用新的表现方式，行动起来让人感觉仿佛置身于球场一般，不过这样反而还能让人以新的心情去享受这段冒险。





其实说到GBA版最大的不同还是加入了新的必杀攻击方式，这种新的攻击技能与魔法攻击不同，其并不消耗MP值，而是采用新的量规且通过普通攻击来进行累积，当达到发动临界时便可

孙志勇	对想买PSP的玩家说一句，游戏是玩的，不是看的。我们要的是玩游戏的乐趣呀，DS带来的乐趣可是远远大于PSP。
读者资料	18岁，男，262500，山东省青州市朝阳村南环路北一街35号，兴趣：塞尔达、火纹、KOF

使出每位角色们充满个性各不相同的威力极大的必杀攻击，并且都还伴随着精彩的动画，以华丽的演出来进行一击必杀。

在剧本和设定得以充实的基础上，再加上系统等更加趋于完美的改进，以及精美动画和优美音乐等的保留，本作的综合水平在全部GBA游戏中都是居于上乘的，更重要的是其在冒险旅程之中特别强调和突出的爱情观是整个游戏中最为闪亮的地方，要是真正将自己融入了游戏之中的话，你甚至将会觉得那份爱的感动就仿佛是自己正在亲身经历一般，还好游戏最终也是个好的结局。游戏系统的改进在一定程度上降低了原有难度，这在一定程度上保证了女性玩家们不会因难度问题而放手，但说到这不知道后来被大家发现的装备复制、万能回复以及无敌大法等是不是制作者们出于降低游戏难度而特意留下的一些BUG秘技。此外全部175卡片的加入也是为了迎合女孩们的收藏心理，不过想要完全收集的难度也不小。向喜爱浪漫剧情、追求画面音效的女生们强烈推荐本作，这绝对是能催你们泪下且掌机上不可多得的优秀RPG，要是还担心因为语言的问题而看不懂剧情的话那就大可不必了，因为早就有汉化了的中文版了嘛。





2 创造学校A

发售日：2001.12.7　厂商：MMV

一提到“创造”的字眼，不少朋友们应该都能联想到大名鼎鼎的《创造球会》，以足球俱乐部为题材的经营游戏对于女孩们来说是难以提起她们的兴趣的，GBA上经营管理类的游戏也不算多，不过就这些以牧场、学校和商店经营之类的游戏却恰恰是非常适合有耐性的女性玩家们上手的，享受游戏乐趣的同时也能体味到创业和经营管理的艰辛。

本作以学校为舞台展开的一系列滑稽恶搞并充满戏剧性的故事，玩家要扮演的主人公是才刚刚进入白波学园的新人教师，但自己的爷爷——该学园的校长突然病故，为了遵照其遗言同时也是为了学校将来的发展，主角不得不继承爷爷的遗志而成为白波学园的新晋校长。作为才上任的校长，主角所要面对的就不仅仅是授业解惑那么简单了，而需要站在全局上来协调各方面的因素规划和管理学校的整体发展，一校之长也不是那么轻易的就能当好的，初期所遇到的困难和起步的艰辛没有一点耐性的话可是没法经营好一所学校的哟，所以从这方面来说这款游戏就更适合女孩子们了。



新官上任三把火，首先就需要针对目前学校所存在的矛盾和不足作出相应的举措进行改善，这其中包括对手学校为了争夺生源的抢占计划，以及引导一些恶意拖欠学费导致学校周转不济的学生，消除学生和老师之间的烦恼与不满并调和相关的矛盾等等，也只有先解决好这些问题后才可以团结大家的力量来共同发展、向着将这里打造成为全国第一的学校的目标而奋斗。

首先要做的就是引导拖欠学费的学生，不仅是为了保证学校的收益，更不能让他们误入歧途，而且学校最大的经济来源也是学费，要是作为校长的主角亲自去引导他们并悉心说服，可以让经营初期学校经济紧张的情况得以缓解，那么也就可以将资金用于其他方面的建设了。

其次作为校长要更主动地多与老师和学生们接触，还要促成他们之间的相互接触，学生和老师之间的矛盾也更是需要调和的，如果不重视这些不满和烦恼因素的话，将会使学校内的气氛变得越来越坏，所以交流很重要。

接下来除了正常学习的文化素质培养之外，学生们的课外活动也是值得重视的，并且为了成为全国有名的学校，加强课外集体活动的全方面素质锻炼也是必要的，每天要为学生们安排好练习的项目，所有的课外活动比赛都是亲自指挥的，以卡片战斗的形式来进行，卡片代表着自己的学生，其能力和素质则都是通过平时的练习所培养而来的，并且这些第二课堂的卡片对战比赛还可运用于与朋友的联机通信上。

作为游戏中的校长，最后还有一点要注意的便是解决好每天发生的各种事件，特别是有关学生和老师的一些突发状况，尽快地处理好这些事件将是校长最为重要的工作。

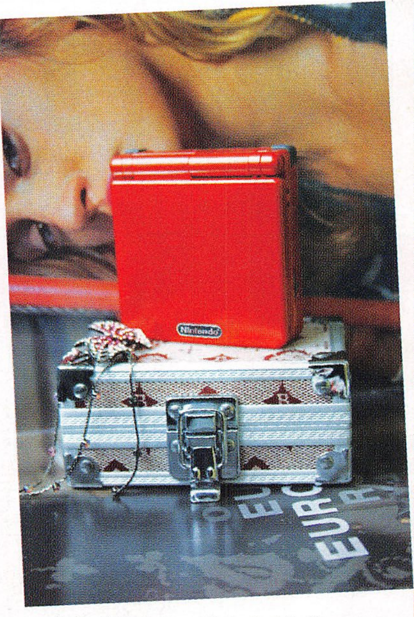




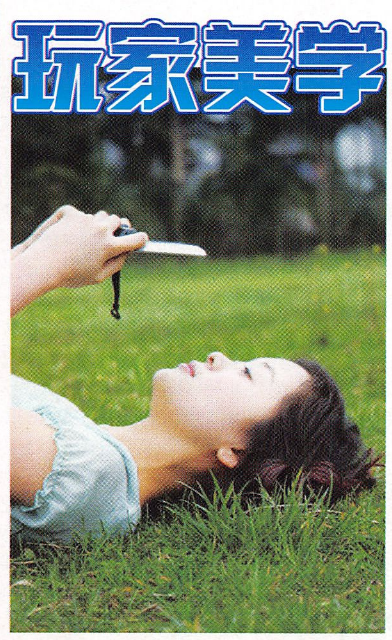
文/摄影/李紫烟@米猫　责编/雪人



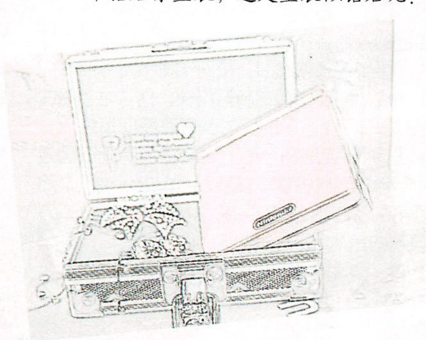
↑花开如云明净得好像你的笑容。



↑钻石像星辰，还是星辰似钻石呢？



↑躺在草地上幻想，想东想西想玩耍。



↑简单到素描的时候，游戏更像是童年的回忆。

游戏中既然有硬件的美学，那么玩游戏的人自然也能体现出一种美。我们愿意与你分享这种美，也希望你在发现这种美时也记得告诉我们！



百物语

第七回

责编/雪人

面对厉害的对手，处于最困难的境地，凭借冷静的推理一发逆转、反败为胜，这就是《逆转裁判》（以下简称《逆转》）这个经典系列留给很多玩家的印象。作为一款掌机上的文字推理类游戏，该系列目前在国内的人气是其它掌机同类作品无法相比的。而在系列的三部作品中，又尤以第二代最受好评。

在GBA游戏进入我国市场之后，由于语言上的障碍，在很长一段时间里文字推理类游戏都不太受到国内玩家的关注。然而，《逆转裁判2》的出现却改变了这一局面，它以自己优秀的品质征服了国内玩家，使得许多不懂日语的玩家也对其爱不释手。

《逆转2》的剧情与系列的其他两部作品一样，也是围绕着律师成步堂的辩护故事展开的，而游戏的整体过程则分为“证据搜集”和“法庭辩论”两大部分，玩家可以通过本作来体验一下作为一名律师的酸甜苦辣。从表面上看，它的特别之处似乎只是玩家扮演的角色比较特殊，但是其真正的成功之处其实是充满悬念的剧情和个性鲜明的人物。

对一款文字推理类游戏来说，如果失去了能够挑动游戏者好奇心的悬念，那么它是很难成功的。《逆转2》地好的把握住了这一点，在剧情的悬念设计上下了很大功夫。游戏的剧情共分为“警察杀人事件”、“灵媒杀人事件”、“马戏团命案”和“演员命案”四个部分，它们在内容上是比较独立的，但是在人物上又有着很大联系。从制造悬念的角度上来看，后三个事件的剧情显然比第一个更为成功。在“灵媒杀人事件”中，密室杀人、铁证如山的剧情虽然略显老套，但是游戏中真凶合谋精心布下的种种疑阵仍然会勾起我们探揭真相、解救无辜的欲望；“马戏团命案”中凶手“杀人于无形”的作案方法以及用空中飞人来引开大家注意力的花招也吊足了我们的胃口；而“演员命案”中剧组成员间错综复杂得令人初时无从下手的关系，以及真凶狡诈的伪装和在我们面前逼真的演技更是把整部游戏的悬念推上了高潮。

除了精心设置的悬念之外，游戏剧情中带动人们情感的部分也着实令人为之叹服。而要想在剧情上打动人们，最直接的方法就是将一个个性鲜明的人物展现在人们眼前，让他们的情感来引起人们的共鸣。游戏中的人物塑造无疑是非常成功的，充满正气又略带傻气的成步堂、活泼可爱的真霄、天真无邪的春美都给人们留下了深刻的印象，而系锯刑警的憨傻和大场大婶的无厘头则为游戏增添了不少乐趣。至于在反面角色的刻画上，本作相比其他同类游戏来说则是更加出色。无论是“灵媒杀人事件”中叶中不择手段疯狂报复时所表现出来的那种带着仇恨的悲哀，还是王都楼掩盖自己罪行时那狡诈中所表露出的恐惧，抑或是狩魔冥强硬骄横中偶尔显露出天真善良，都足以让人们在不知不觉中将自己的感情带入到游戏当中。

综合来看，《逆转2》的品质确实是系列中最高的一部。因为它既针对一代的薄弱环节在游戏的系统等方面进行了合理的调整，使该系列向成熟化迈出了关键的一步，也不像三代中那样大量借用了“灵力”等非科学因素来解释和推动游戏剧情的发展。作为系列中既成熟又合理的一代，《逆转2》的成功可以说是必然的。当然，这样的成就也和游戏开发人员是分不开的，相信在他们不懈的努力下，《逆转》系列还会创造新的辉煌。









刘弘毅	游戏当然是为了娱乐了，如果一味地追求最强什么的，就失去它本身的意义了。
读者资料	17岁，男，066000，河北秦皇岛市秦皇小区84-1-10，兴趣：漫画、游戏

可以携带的乐趣，前所未有的成功，尽在

携带的成功

文/逆转ACE：nakazawa
责编/天意

Vol.07

卧薪尝胆

任天堂在相继遭遇GB市场低迷、Virtual Boy的铁滑卢、横井的引咎辞职以及次世代战场的失势等一连串的打击后，才终于清醒地意识到冒昧地追求突破并使技术与市场脱节是完全不现实的做法，只有踏踏实实地稳进每一步才可能绝地反扑重获生机。于是在1996至1998的这几年中的任天堂尽管表面上看起来是处于最为黑暗的冰河时期，但在内部却是在总结教训后自上而下均保持着低调的卧薪尝胆，事实证明正是他们当初这样摆正了自己的位置并埋头苦干之后才有了后来的重振雄风、取得携带的成功的掌机霸业。



在任天堂处于卧薪尝胆的低潮期的同时，我们不得不再次提到那位成也萧何败也萧何的横井军平，引咎辞职含恨离开任天堂的他随后自立门户，并且依然还是执着于针对取代GB的后续产品的研发工作，开发代号是“Game Girl”，显然看得出不服输的横井在经历失败后也与任天堂意识到了同样的觉悟，此时的他也算是在卧薪尝胆，他要做的不仅仅是超越GB，在他看来更重要的是向世人再次证明自己。然而遗憾的是出师未捷身先死，就在其Game Girl接近完成时横井却于1997年不幸遭遇车祸身亡。尽管如此，他生前的研究成果和开发理念均被知名玩具厂商Bandai的“Wonder Swan”所继承，1998年发售的这款后来曾给任天堂在便携领域带来最大挑战和威胁的WS掌机也正是横井遗志的继承者，在随后不到1年的时间里，WS在当时那个被次世代主机压抑得并不景气的掌机市场取得了超过150万台的销量，这应该是个相当了不起的成绩，并且随着相关优秀游戏软件的不断推出，加上Bandai本身也是不错的软件开发商，这款掌机的上升势头越来越好，甚至一些行家还作出过大胆且乐观的预测，人们仿佛也能感觉到远在天堂的横井应该也能会心的一笑了。从机能上来看，如体积、重量等基本参数相比于GB也都是占优势的，而外观上来讲则更符合新一代掌机的框架特点，特别是多键位的设定已经走在观念的先端，在耗电量方面使用了相较于GB更少的干电池，至于机能的各参数指标都全面超越GB，不过毕竟WS仍然还是黑白液晶的屏幕，任天堂如若不是GBC的及时出现以及后来GBA的强力跟进支援，如今的便携机霸主是谁恐怕都还是个未知数。

此时的任天堂，面对着如日中天的次世代家用机挤压掌机市场的窘境以及目前的掌机软件与已经采用大容量光盘媒质的次世代游戏软件存在着几乎天壤之别的差距，单在游戏软件上已是难以吸引玩家们的注意了，当时的VB败局已定，在务实的新主机尚未完成开发之前，唯一能做的便是对现有主机进行一步步地改良，这同时也算是为新主机的进化摸索道路。针对传统的GB体积、重量等参数较大并有着“板砖”的绰号，任天堂在1996年秋推出改良的Game Boy Pocket，也就是俗称的“薄机”，不仅其体积小巧不少、重量减轻近一半，而且所用的干电池也由原来的四节5号电池精简为两节7号电池，另外其售价也降为3800日元超低价。1998年，GB的改造仍然在进行中，当年4月任天堂又推出带有背光的Game Boy Light，这让玩家们能够方便地即使是在光线不足或是夜晚的情况下也可以不借助于其他照明方式来进行游戏，这一改进在当时受到了广泛的好评，不过售价提高到了6800日元。但是很显然这些都还不足以去压制WS上升的势头，GB的改进还需要质的变化，于是就在GBL推出的半年后，具有革命性改进的Game Boy Color以与GBL同样的售价而隆重登场了，正如其名一样，因为采用了当时最先端的反射型TFT彩色液晶屏而实现了GB的首次彩色化，最大发色32000、同显56色，除了可以使用GBC专用卡带之外，另外仍然可以兼容以前的GB卡带且部分还能显示为彩色，因此GBC对于整个GB家族来说其在当时绝对是个了不起的进化，并且也达到了在一定程度上压制WS，并为同时已经处于开发状态的GBA赢得时间。



文/pmgba maple　责编/天意

再现「口袋妖怪」的传奇历史

口袋传

连载·第七回　口袋妖怪　游戏要素

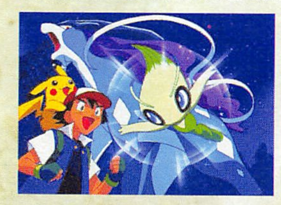
POKéMON

在1997年11月21日任天堂的初心会（Nintendo Spaceworld '97）上，山内溥谈到了作为一个好游戏所应具备的四要素，即“收集、育成、通信、追加”，这八个字事实上正突出了Pokemon游戏的精华所在。我们不妨站在儿童的角度，来看看Pokemon的游戏为什么能受到如此多玩家的欢迎。

在游戏中玩家将扮演一名十岁的少年，离开家与自己的精灵一起踏入冒险的旅程。从主人公的名字“智（Satoshi）”就可看出，这款游戏象征着田尻智（Tajiri Satoshi）儿时的梦想与回忆。在玩家旅程的初始，将会遇到第一批对手，这些训练师的年龄与小智相仿，出没于草丛树林之间，以昆虫为伍。不论每部作品的剧情有多少改变，村庄前这群捉虫少年的身影始终不变。联想田尻的童年，他如此设计的寓意也就再明白不过了。如果在战斗中玩家的精灵体力不支时会失去行动力并因此倒下，玩家只需在精灵中心就可为精灵治疗。田尻在设计时便考虑到如果在战斗中过多地出现“XX精灵死去了”之类的内容将非常不利于儿童玩家确立正确的生命观，所以在制作过程中非常慎重。再看看友好的设定、没有血腥的战斗画面，正是因为在每一处细节上都如此认真的设计，使Pokemon成为了一款健康清新的上乘之作，从而也使家长们放心地让自己的孩子游戏。

数量众多的精灵是游戏的基础，玩家可以融入游戏中，尽情地寻找精灵。当无意中发现一只稀有的精灵时，激动的心情自然难以言表；在努力收服一只精灵后，对其自然是特别钟爱，并且成为了在伙伴间炫耀的珍宝。这份童心随着年龄的增长会被慢慢消磨，但在Pokemon的世界中，你可以重温这段回忆。

有收集就有培养，即使是相同的精灵，根据训练方式的不同也会呈现不同的能力，这种多样性才是育成要素的主要内容。一个好的训练师更会仔细挑选要培养的精灵，经过漫长的孵化，辛苦的培养，看着自己汗水的结晶慢慢成长、进化，自然而然会与精灵建立起感情，又怎么会觉得这只是电流产生的一个虚拟信号呢。



通信是作为游戏的主要功能之一来开发的，为了鼓励通信，开发小组真是想尽了各种办法。游戏中有不少要素都支持通信与朋友一起完成，有的精灵甚至只有经过通信交换才能进化。更重要的是通过交换所得到的精灵在战斗中可以获得150%的经验值。每作游戏分成不同的版本不仅仅是名字的区别而已，虽然它们在剧情方面没有太大差异，但在精灵的出现方面却有所不同，某些精灵仅出现在一个版本中，要想得到更多的精灵，就要与其它的版本通信。每一款作品所会出现的精灵更是不尽相同，现在GBA上想尽量集全精灵甚至要做到红宝石+蓝宝石+绿宝石+火红+叶绿+NGC竞技场全部联动的地步。



游戏分为多个版本的建议来源于宫本茂，虽然这个建议对于广大喜欢收集的玩家并不是什么好消息，但从每作的销量上来看无疑是成功的，这就意味着玩家在抱怨任天堂的同时，有可能接连掏出腰包。（游戏中小智的竞争对手被命名为“茂（Shigeru）”，这自是以宫本茂（Miyamoto Shigeru）命名的。附带一提，《时代》在采访田尻时曾问过这样一句话：“小智会超过小茂吗？”，田尻的回答很简单：“No，Never.”）

联机对战也是Pokemon的一大乐趣，可以说玩家培养精灵就是为了等待这一刻的到来。灵活运用精灵的能力以及队伍的配合，这就是“战术”。不论成败，过程才是最主要的，千变万化的战术使许多玩家沉迷于其中。

自从96年“梦幻的礼物”活动收到的反映以来，“追加”要素开始为任天堂所重视，于是每部作品都会设计一些隐藏要素，如传说中的精灵雪拉比（Celebi）、许愿星吉拉祈（Jirachi）等，玩家只有参加电影等特定的活动才能得到；现在的活动甚至仅派发游戏中的珍贵道具——不同的船票，玩家凭着船票到游戏中隐藏的小岛上捕捉拉提奥斯（Latios）、迪奥西斯（Deoxys）等精灵。一个简单的设定，引得无数玩家趋之若鹜，以致有人抱怨只要任天堂在游戏里放上一只珍贵精灵，就可以为每年的Pokemon电影增加大量票房。

责编/雪人
文/绫小路义行

高达SEED的掌上宿命剧

拿什么拯救你，我的高达？

雪人：上次是评戏，这次又是小说和电视剧，我想海岩一定很想抽你！

绫小路：让暴风雨来得更猛烈些吧！

雪人：-_-#你以为高尔基就会放过你吗？！

绫小路：海燕！又见海燕！

雪人：-_-b不要以为古龙大师不在人间，愤怒的读者就会放过你……

绫小路：生得光荣，死得伟大！

雪人：T_T谁来救救我啊？！

事实上，高达的确已经死了……

这绝对不是某个叫做健次郎的赤裸上身暴走男在用李小龙般的叫声扑倒某高达之后，发出的挑衅言语，随后便是一阵血花飞溅、脑浆乱迸，马赛克满屏飞，最后的画面便是高达被凌辱到惨不忍睹的残肢断体和定格在健次郎堪与奶牛试比大的胸肌上……（你们的眼神有点怪哦……）

拜托！搞清楚现状吧！高达是金属机械的混合体，哪来的血花和脑浆——更重要的是，在现在已经"真飞鸟最帅""平井久司就是棒"的漫天旗帜笼罩下，会被压在身下的也只能是健次郎罢了……虽然这种画面实在有点让人反胃……（健次郎：哎呀，飞鸟你好坏！脉冲高达你别那么粗鲁嘛…… 绫小路：-_-b）

继一部《机动战士高达SEED》火爆了2003年的荧屏之后，其姊妹篇《机动战士高达SEED DESTINY》又将登陆XX卫视，掀起新一轮收视狂潮——这样的句式总让人毫无道理地想到了XX卫视播放《还X格格2》的宣传广告语。但一点也不夸张的是，在迅速赶走了《钢之炼金术师》嚣张了整整一年的气焰之后，福田很显然地又想再度利用SEED的热潮狠狠地捞上一笔。

顺带一提：绫小路之所以这么不辞劳苦地把《机动战士高达SEED DESTINY》如此冗长的名字一遍又一遍地重复出来，目的很显然就是为了更肆无忌惮地骗取稿费……（雪人：-_-# 早就猜到你小子在玩这套了！）

尽管被许多正统的高达FANS鄙视为系列作品中的



"另类"，甚至都不屑于归类为"高达"系列之中，由此我们可以深刻地意识到：小老婆生的儿子就不能名正言顺继承家业的做法，即使在经济发达的日本，同样的观念依旧根深蒂固——在此，绫小路郑重地奉劝大家：为了您和您家庭的幸福，请倡导一夫一妻制！（雪人：-_-#这个好像不关你的事吧？！）

不过作为系列历史上最赚钱的商业作品，《高达SEED》和她妹妹《DESTINY》（红高达蔷薇和花蕾？）却是有史以来第一部打着高达的旗号却能成功地招揽到无数女性观众的长篇动画——这其中的贡献除了要感谢富野大人终于大彻大悟至死不渝地走上商业道路之外，还要感谢平井久司无论怎么画都是一个妈生的高超画技

祝仰峰	住校的生活是无聊的，但有掌机和PG相伴，就好像有了亲密的朋友。
读者资料	17岁，男，250000，山东省济南市济钢高中高一3班，兴趣：CV系列、我永远是忠实的仙剑迷

（阿斯兰又洗澡啦！）。

真难为平井久司了，本来在《苍穹的FAFNER》里出现的人类面部表皮呈现不规则斜线症状（21世纪新型皮肤病？）还让人对他的画风改变抱有小小的期待，可到了《DESTINY》里，真飞鸟狂呼惨叫地登场简直让人以为是基拉戴着红色的隐形眼镜出来客串《大逃杀》。而他那可怜的妹妹，还没来得及挣扎着抢镜头超过10分钟，就被一枚飞弹炸成了绣花鞋（……灵，灵异事件？！），留给一头雾水的观众只有一个更莫名其妙的印象："刚才好像是卡嘉丽扎了辫子吧？""……"

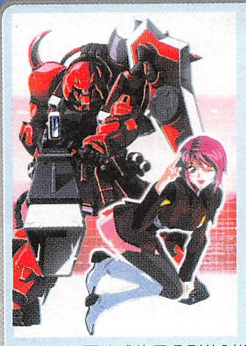
也许不是最正统的高达系列严谨的设定，不过《DESTINY》与《SEED》一样，都严格遵守着相同的开场模式：某一方新开发的强力机体被敌方抢啦，混乱中某路过的长相英俊潇洒天赋异秉的少年无意中坐进幸存的某新型高达里啦，为了尊严为了友情为了爱为了隔壁王大妈家的糖醋蒜头而展开了漫长的旅途啦……这些从阿姆罗X夏亚时代就开始的剧情，直到21世纪的今天还乐此不疲地被监督冠以"震撼惊险的开场、宿命无奈的对决"——这监督的厚脸皮程度还真不是斩舰刀可以戳得穿的。不过由此可以发掘出一个已成默认事实的规律：只要在抢夺高达的案发现场，如果有英俊小生型的男子存在，必是主角无疑；如果有潇洒帅气型的男子存在，必是第一男配角无疑；如果有身材火辣外表亮丽的女生被迫与男主角共处同一山洞，必是女主角无疑——可怜了那些只因长相不好便只能当万年NPC的群众演员们，这年头可以出身不好、可以成分不好、可以一穷二白，但绝对不能没有一张青春偶像级的脸蛋，相貌歧视这种万恶的道德偏见除了仍然扎根于猥小路的心中之外，也普遍广泛地存在于绝对不存在天理的日本动画里。

故事的开始从联合军派出的三人小队抢夺扎夫特新开发的高达机体作为起点，也许是考虑到在《SEED》里联邦已经被抢劫过一次了，一来一往显然是出于平衡两派不同FANS的心理需要，比较可疑的是，在《SEED》里扎夫特军一把把抓去都是扎古系的机体，突然改变审美观念以高达系作为新式武器，难免给人一种"联合军又被抢了吗？"的错觉（倒霉的联合军……）。作为承上启下的重要角色，阿斯兰与卡嘉丽少不得又要登场。相信作为前作中人气大幅超越基拉而成为女性观众最喜爱角色的阿斯兰，即使拿来做第一男主角也不会有多少人会有异议才对，更何况在动画开播前，街头小巷早就流传着"阿斯兰在本作中将会多次洗澡"之类的谣言，这位王子般的男生一举手一投足间流露出来的贵族气息无不牵挂着少女们的芳心(洗澡时发型都不带乱的，这定型发胶也一定很贵族……)。不过阿斯兰一登场并非就穿着浴泡多少让苦等在电视机前的女生失望了一把，然而片头出现的男女不穿衣服的剪影却预示着继《SEED》片头里出现的"摇摇晃晃"之后，福田大人将挑战黄金档动画限制极限的野心。好吧，就算穿得严严实实，阿斯兰一身堪比《保镖》里的造型依旧换来的是铺天盖地的赞美："连跑都跑那么帅，我真幸福！"（好……好像很耳熟……）可惜卡嘉丽从公主机师转职成国家元首之后，其机动性明显有了大幅的削减——前作中动不动就大吼大叫的精神系攻击被禁用（"公主，您现在是元首，请注意言谈举止的形象问题！""……八嘎！"）；偶尔出现的爆SEED威力也好像被抽水马桶吸走的卫生纸，遗忘得干干净净（雪人：吃午饭的读者请自动忽略此段。）；更没有了被困在山洞里难得展现的女孩子的娇羞（有史黛拉在后面前仆后继着呢，前浪想不死在沙滩上都难），穿着一身不合体的西装总会让本来对卡嘉丽抱有好感的男生更彻底地死心："啊啊啊……你确定她没有隐瞒自己其实是男人的真实身份吗？""哦哦哦，你还敢说阿斯兰不是BL？他明明就是企图把卡嘉丽打扮成基拉的样子！""……"——由此可见在转职时选择职业的重要性，不是所有二转职业都适合练级。而这种有凯文科斯特纳但缺少惠特尼休斯敦的男女搭配从直观上就带给观众一种"基拉萨拉才绝配，拆散一对是一对"的为民除害感，接下来按照从《SEED》延续下来的套路，联合军三小强顺利抢走高达，阿斯兰与卡嘉丽被迫躲进扎古避难，但扎古却远不是新型高达机的对手（脱下黄金圣衣改穿青铜圣衣，难免有些不适应），就在每个人都心知肚明绝无危险的"千钧一发"之刻（少女的愤怒N倍增强："敢在我们家阿斯兰脸上留下半道伤口，立刻给我活埋SUNRISE社长！"），正牌第一男主角堂堂登场。

说起这个第一男主角，着实有些让人心生惭愧。不同于《SEED》里两位主角的呼声震耳欲聋，真飞鸟(鸟也有假的？）的表现就真的只能用"差强人意"来形容了。因为家人在逃难时被炸死，从而义无返顾地加入扎夫特军，虽摆明了一副身为自然人的架势，但战斗时爆SEED的举动却暴露出了此人为人极不厚道的事实。红色的眼睛除了会让人怀疑他是不是得了沙眼之外，丝毫不具备吸引少女的潜质——半夜醒来，枕边闪耀着一双血红的眼睛——这根本是只有在恐怖电影里才会出现的情节，即使与好像瞳孔被打成重度破损的写轮眼相比，魅力值也要差上许多。发型的设计再次暴露了平井久司的想象力匮乏：就算不像基拉，真飞鸟的造型也像极了把头发反方向梳的阿斯兰——再联想到后期阿斯兰与真飞鸟的对手戏颇多，不禁要让人浮想联翩地要以为此次剧情的重点是"兄弟间的禁忌恋情！萨拉议长的私生子之谜！"——类似《犬夜叉》的同人剧情设定，福田才没那么无聊吧？（雪人：我看无聊的是你猥小路才是！）或许是为了给飞鸟增加些女人缘，开场时与史黛拉的邂逅就十成十地吃足了豆腐——想想基拉与拉克丝的八年抗战才有了借昏迷引狼入室吧！想想阿斯兰与卡嘉丽整整熬了30集才有了一吻定情媳妇终成婆吧！为了加快剧情的推动，先让飞鸟亲手测量出史黛拉的胸围显然是为了日后让两人的进一步发展打下了基础，而之后两次真正意义上的第一次邂逅，再一次让人怀疑起编剧若不是年少蹉跎没谈过恋爱，就一定是长期排泄系统不通畅终年便秘：由于客观原因造成的外界阻碍，两人被迫困在山洞里共度良宵金夜——如此暧昧的主题下还包括着诸如真飞鸟赤裸上身和史黛拉穿着内裤跳猴皮筋等众多让人脸红耳热的大胆镜头——才过去一年而已，这后生晚辈的发展迅速竟真的要让前辈羞辱不堪啊！虽然整个邂逅的过程与阿斯兰与卡嘉丽的那段颇为相似，但剥掉瓜子壳之后单卖瓜子仁显然价格更要贵得多——深谙此道理的SUNRISE摆明了要靠脱戏打天下：那边厢《校园迷糊大王》请来了小仓优子，我这边立刻组织扎夫特与联邦集体军脱，单比数量也要盖过你！……福田真的没那么无聊吧？



郑超	最近几天在玩《真·三国无双》PSP版。不玩不知道，一玩停不了！真是太好玩了，有一种前所未有的爽快感。推荐给有PSP的玩家。
读者资料	24岁，男，200010，上海市黄浦区董家渡路450弄27号701室，兴趣：上网、玩游戏



（雪人：都说了无聊的人是你自己才对！）

史黛拉的登场其实是件并不讨好的事情。一露脸就是一副天真无邪的表情和在被飞鸟吃了豆腐后仍面不改色心不跳地大秀没什么遮盖物的后背。随后杀人不眨眼的发指行为则令人不寒而栗地想起了查理兹塞隆的《女魔头》，就在观众即将默认这会是个最终兵器彼女或者绫波丽毁灭地球的黑色剧的时候，史黛拉又一反常态在听到“死”之后变成了初号机，暴走了。暴走并不是什么丢人的事情，至少人家初号机暴走时就有着将使徒按在身子底下一顿发泄的威猛表现，可史黛拉暴走时除了逃逃逃之外，就还是只会逃逃逃——捂着脸一路飞奔飘着泪花的Gaia高达……恶，我是不是想到了什么让人倒胃口的画面？唯一值得一看的地方，还是史黛拉掉落海中（自己转圈转晕了掉下悬崖，就这还敢开高达？），飞鸟前去营救的那出戏。原本穿的就不多再被海水这么一浸湿，男性观众所能感叹的就只有“波涛汹涌啊波涛汹涌！”——谁再敢说福田己津央是个作风正派的好同志我跟谁急！

为了抢回被夺走的三部机体，密涅瓦号首次出航就开始了漫长的战斗，除了战舰上的驻守军之外，随行的还有“不小心”搭乘的阿斯兰与卡嘉丽，以及那位长相酷似40岁言承旭的吉尔伯特议长（……）。这个吉尔伯特议长绝对可以算是中老年妇女的偶像：长发披肩、身材结实、不时地流露出一股神秘的贵族气质，再加上身为目前PLANT的新生领袖，有钱又有势的完美结合铸就了连两栖动物都要为之动心的独特魅力。这个两栖动物便指的是密涅瓦号的舰长塔里亚，由于顶着头令巴黎时装界都为之震惊的大闸蟹式发型，说不清是时髦还是傻气的外表首先就在人气上输给了前作里的女舰长玛琉。然而这议长“不留神”被密涅瓦号带往太空的事件也绝非出人意料，塔里亚一句“很抱歉，我现在不能放议长您走”的潜台词无非就是“今晚我房门不锁”之类绝对少儿不宜的暧昧了。好在经历了《SEED》里基拉与芙蕾的大风大浪之后，就算是小学生，也不会在看到议长没穿衣服从塔里亚房间走出来的时候表现出过多的惊讶：“哎呀，老不羞！”“笨蛋，他们昨天一晚上都在商讨PLANT的未来发展方向，多敬业啊！”“……唬，你当我真是笨蛋啊！？”倒是许多已婚女士往往在看到这段后难免会对自己的先生产生强烈的不满：“看看人家，人入中年身材还保持的那么好，再看看你那啤酒肚！”无论如何，这螃蟹头的杉菜绝不是中年版道明寺丰富情史的唯一主角，而我们的主题就算可以直接翻译成《机动战士高达种子命运》，也与《流星花园》八秆子打不到一起去。

雷·泽·布雷利作为道明寺手下的第二个牺牲者登场，着实让许多人结结实实地吃惊了一把。原本冷口冷面冷牙齿的内敛个性充其量会给人一种“他原本不是姓绫波吧？”的无聊猜测，一头金发开着白色扎古的帅气也的确曾让少女们小小憧憬了一把（至少相对于阿斯兰略带诡异的蓝色头发来说，金发还比较接近人类这个物种的正常生理范畴）。可惜当第19集播放的时候，中途才开始看《DESTINY》的人大概会以为现在电视机里放着的是某部少女系耽美动画吧——先撇开满屏幕乱走型的NPC不说，原本是细长眼睛的雷陡然成了尼罗河女儿，一把扑到中年版道明寺怀里，旁边还站着个螃蟹女在旁观……如此充满灵异气氛的画面除了要跌碎无数观众的眼镜之外，雷那由冬大为猛地进化成赵薇的眼睛也奇妙得不可思议。由此可知，当屈服于商业利益的时候，福田大人紧抓着时尚的潮流——那边厢同人女们在大肆为胜利庆祝呢！

照顾完广大女性观众的特殊癖好，《DESTINY》同样没有忘记造福男性（这句话可疑得像是某某医院的不孕不育专科广告……）。露娜玛利亚第一次登场就以“哦……嗯……”这样让人脸红的语气助词迅速成为《NEWTYPE》排行榜上当红女星，其窜红速度大概连SUNRISE自己都没想到——实际的情况是在第一集中露娜玛利亚只有两句台词，也仅仅是单纯地回应别人的问话而已，前面的解说显然有些小不正经……（雪人：-_-b）当然，当我们在看到露娜玛利亚那算得上是扎夫特最短的裙子之后，在终于了解了这个女生人气暴高的真正原因同时，也难免开始担心着“今天为什么又是大晴天啊，怎么还不刮台风呢？”等等有些杞人忧天的问题。（雪人：……）然而更让人目瞪口呆的莫过于米娅的登场，这个长着与拉克丝一模一样脸蛋的女孩子穿着全身加在一起不超过二两重的布头四处游荡，从视觉上极大地安慰了《SEED》里对于拉克丝穿着太保守而感到强烈不满的男性观众那颗受创的心。这两人除了在穿着上较劲地攀比“你短我更短，看谁先不穿”（口水泛滥中……），也不约而同地开始了争抢阿斯兰的行动。至于美铃的加入战局，除了有着买一赠一地清仓嫌疑之外，更让人毫无理由地想起了“如果你要嫁人，不要嫁给别人，一定要嫁给我！抬上你的嫁妆，带着你的妹妹，开着那扎古来”的动人旋律。反倒是这部里的阿斯兰有着喧宾夺主的强大气势，单是“桃花桃花满天飞，你为谁憔悴”的艳福就令人心仪不已：订婚戒指还套在卡嘉丽手上，拉克丝之《PLAYBOY》封面女郎版又躺在自己床边，露娜玛利亚的裙子有日渐缩短的趋势，美铃也开始努力地抢镜头了，与基拉的不清不白仍在街头小巷广为流传，黄昏下舰头与飞鸟的一语定情又成了“前辈，再爱我一次”的KUSO典范——阿斯兰啊阿斯兰，男人长得帅不是你的错，但一个都不能少的行事作风就真的想让兄弟姐妹们一声叹息了……

虽然福田监督的本意是想再推出一批新主角来取代之前已经很有影响力的前任主角队伍，可惜的是在保志总一朗X石田彰的根深蒂固影响下，即使铃村健一的叫声同样撕心裂肺凄惨不已，真飞鸟过于偏执的个性还是很难有什么建树的。这里就不能不再提一下基拉方面的情况，一直拖到十几集才露一小脸的基拉，坐在轮椅上俨然一副帕金森综合症患者的样子；拉克丝也穿着宛如祭师的衣服，棱角更加锋利都不怕误伤别人——本来看上去快被人遗忘的一幅颓废光景，却在暗杀小队闯入岛上的时候再次爆SEED，曾经人称剑子手拔刀基（拔丝刀切鸡？）的FREEDOM驾驶员又闯入观众视线。相



王帅	没有游戏，我生命中的色彩便少了一半，游戏是我的乐趣。
读者资料	20岁，男，124010，辽宁省盘锦市辽河油田第一高级中学复2班，兴趣：篮球、动漫、游戏

比之下，反倒是玛琉与巴特菲尔德的不明不白不清不楚更叫人吊足了胃口。一个是死了男人的寡妇，一个是死了老婆的鳏夫——这么说虽极不文雅加绝对欠扁，但眼看着这两人越走越近，一口一个“你煮的咖啡真好喝”，一句一个“你用来盛咖啡的杯子也很好喝”（……），在这种发展态势一片大好的局面下，咱就先按下不表，不说那啥啥了。然而不把人折磨疯不觉得爽的编剧大人又跳将出来，把联合军的面具男硬塞到两人中间——仔细瞧瞧片头动画里玛琉在见到面具男长相后露出的震惊表情吧！施瓦辛格那句经典的“I'll be back”绝对不是口头说说而已——不过连阳电子破城炮都轰不死人了，手枪这东西在SEED的世界里基本上除了用来增加男女的肢体接触机会之外，恐怕是没什么更大的用途了。

还有一个大概不能忽视的人物就是海涅，大概是为了要满足一下西川贵教的非分要求，继《SEED》里出现过一个仅有三句台词外加一声惨叫的炮灰男之后，《DESTINY》里又多出了海涅这个同样是炮灰型的角色。相比之下，西川贵教在本作里的戏份多了不少，配音的功力也明显成熟了许多——可惜这个让人充满期待的王牌机师又被一刀秒掉，再次留给人难忘的惨叫。算上在《SEED》里被基拉干掉的旧根，这次的新仇无疑说明了西川贵教与保志总一朗间有着不可告人的关系！（雪人：你想太多了啦……）

同样有着不可告人阴谋的，还有万恶的BANDAI公司！一手策划的无数杀人事件不但让基拉成了最大的杀人凶手，连续自爆五部机体的阿斯兰也无愧于“MS杀手”的美誉。只是为了多卖些模型部件而已，Impulse就成了战神金刚——“嗷嗷嗷，我来组成头部！”“傻吧！现在看的是《高达SEED DESTINY》！”至于那名为Chaos、Gaia和Abyss的高达，我们基本上可以将其当作是《变形金刚》五十周年的纪念作品来看待。

模型手办卖得好，BANDAI还不满足，不过敢在动画才播放了十集都不到的情况下就推出游戏版，我们由衷佩服的就真的只有BANDAI的厚脸皮和捞钱不要命的勇气了！

作为2004年最被关注的掌机FTG游戏，《机动战士高达SEED DESTINY》虽披着骗钱的外衣，却因为04年FTG游戏的匮乏而无形中被赋予了重任。而用各种在动画中出现的机体进行格斗，除了曾在《机动武斗传》这种荒唐到让人爆笑的作品里出现过之外，在GBA上亲眼看到还是有些小小的不适应——“吼吼！FERRDOM波动拳！”“嘿呀！Saviour倒立旋风腿！”“哎呀，你穿的是草莓图案的内裤！恶心！”“……”

不过FTG的好处就在于不需要复杂的剧情，可以以任何一个无聊的理由开战，只要有足够的机体出场，再加上华丽绚目的必杀技效果，就一定能促使大批的忠实FANS乖乖掏出钱包了。从某个意义上来说，这部游戏的真正名字应该叫《Street Fighter SEED》，或者《KING OF Fighter DESTINY》才对。



好在作为一款掌机游戏来说，《机动战士高达SEED DESTINY》的手感并不算太差。如果能无视一堆机器人在肉搏的荒诞，单就FTG游戏的素质而言，BANDAI倒真的比较厚道地去制作游戏。由于动画的剧情是紧接着前作展开，所以游戏中不但收录了许多《SEED》里的机体，为了更多地吸引玩家的注意力，还抢在动画播出之前就抢先收录了不少在后期才会出现的新型机体，美其名曰是要让玩家可以提前感受到《DESTINY》的无比魅力。



尽管《DESTINY》的出现一直备受新派FANS与老派支持者的争议，可目前无论是在国内还是在日本都不可一世地统治着整个动画界却是不争的事实，在商业利益上，《SEED》与《DESTINY》都是成功的。即使身份尊贵，却也不能说动画的制作就绝对精良绝对优秀：撇开19集的人物乱走型连阿斯兰都翘起小指扮娘娘腔不提，陨石撞毁东方XX塔一时间倒也让不少被某地房价搞到心力交瘁的人有了心理上的安慰，最夸张的是打着“21话”标题的第22话——如此明显的一个错误，福田你的眼睛都只集中在露娜玛利亚的裙子又该减掉几厘米上面了吗？

所以至少GBA版的《机动战士高达SEED DESTINY》有着中规中矩的素质还是件让玩家感到欣慰的事情，24部机体参战保证了在数量上至少不会出现FC年代“九人街霸”的尴尬，至于是操纵基拉扑倒阿斯兰，还是用穆压住巴特菲尔德（这个有点恶！）就完全看各位的喜好了——我说的是机体了啦！反正在这部游戏里，某些不良的念头会被借题发挥到极致的。系统方面，可以根据自己需要自行增强或者削减机体的几项数值算是项充满乐趣的设计，而爆SEED或发动必杀时加入的真人语音也相当有气氛。

到目前为止，这部毫不隐瞒自己是为了捞钱而来的动画仍然在继续热播中，并毫无悬念地成为了2005年最热门的作品，风头一时无双。在机体设计上暴露出来的种种不合理大概成了正统高达迷最为诟病的关键所在，攻防速全部超强的机体打破了高达系列的固有平衡，也难怪会被许多人称为“高达死了”的一代。



不过这不表明作品本身不是成功的，在看习惯了平井久司的人设之后，无论是画面还是音乐都能称得上是动画界高水准的制作。可惜的是剧情从《SEED》尚算精彩发展到《DESTINY》俨然已经俗套到了让人有些难以接受的地步——或许这也正是流行的必备要素吧？毕竟动画还有一半没有播放，就此把《DESTINY》打入冷宫也确实不公平。

以“命运”作为副标题，BANDAI也暗箱操作地推动SUNRISE在动画里安排名为“DESTINY”的机体上阵——又有得大卖啦！石田彰的演出费轻松挣回来啦！米娅可以毫无顾忌地尽情脱啦！（…………）

这就是典型的娱乐快餐：它方便、快捷、也很好吃——但或许其中掺杂着大量的苏丹红1号也未可知。为KFC前段时间的惨淡经营默哀，也为高达系列的正统风格逐渐淡化默哀！

拿什么拯救你，我的高达?!

郭建华	最长的一天也有它的黄昏，一生只能享受一次的青春不过是一个短暂的美梦，醒来早已消逝无踪。且请珍惜这不耐久藏的生命。
读者资料	20岁，男，545002，广西省柳州市雀路43号，

重装机兵2改 迟来的爱

网络是这样神奇的东西，它能让足不出户的你通过它，了解这个大千世界。正是因为它，让我接触到一群热爱《MeatlMax》(中文译为“重装机兵”，以下简称MM)的朋友，让我知道除了FC上有初代MM外，在SFC上还有MM2和MM Return（即初代复刻）。

然而小电接触网络时间甚晚，在万恶的高中生活结束后，才有幸得到一台PC，才真正地走进了internet世界，才明白PC上有模拟器这样的东西，才想起自己还没玩过MM2。

在与朋友大谈MM时，在和他们讨论最强战车时，我的内心一直没有平静。虽然自己已经异常熟悉MM1了，但作为MM fans的我，根本没接触过MM2，传出去了岂不是让人笑话？于是我冷落了GBA，开始玩起了SFC模拟器，为的是MM2。可惜模拟器终究是模拟器，就像机器人一样，始终没有那种感觉。我坐在电脑面前，心烦意躁地混着时间，以前拿着FC手柄对着电视机玩游戏的感觉荡然无存。罢了罢了，关掉模拟器，关掉电脑，自己躺在床上，回忆着当初的感觉。

GBA、MM2改、烧录卡……当这几个词在我脑中闪过时，我立刻沸腾了。GBA游戏里不是有MM2改吗？这不就是MM2在GBA上的复刻吗？长久不买GBA卡的我，老早就想要个烧录卡了，一直迟迟没有出手，现在正好有这样合适的理由。于是，我在网上拜托了北京的朋友，购入烧录一套。在拿到之后第一件事就是把MM2改烧进去，经过了半个月的奋斗，游戏穿版。

为了保护村落的成年男子不被攫取者组织抓去，村长雇佣来了四名强劲战士——隼之菲、不死身之女战士玛利亚、暴走之加西亚和铁之男阿帕奇。可惜泰德·波尔的强大不得不让他们战败，除了加西亚其余三人都死去，其中玛利亚更是为了保护汉塔而抵挡了泰德·波尔超强的火焰攻击，但能力有限，依然魂归天涯。汉塔被老机械师尼罗和其孙女伊丽特及时救助，坚持地活了下去，为的是替保护自己的玛利亚报仇，游戏就此拉开了序幕。

在汉塔的复仇之路中，他解救了机械师埃吉鲁——因玩弄出租战车而被关押在牢房里的同龄人，为了逃避工作在出租行的老爸的责骂，在告别了日夜守护在牢房外的姐姐后，加入了汉塔，有了自己的装甲战车；遇到了菲的妹妹——野猫安妮，她也为了给哥哥报仇，但却被四大天王之一的臭鼬和凶猛鲨鱼U-shark打败了两次，为了共同的目标，安妮加入了队伍，开上了传说中的红狼战车。这样一来，废土之岚最强组合诞生了——擅长战车驾驶的汉塔、机械师埃吉鲁以及女战士野猫安妮。

在成功驯服了野巴士后，为了了解掌握敌人更多的信息，汉塔和复仇号的船长布朗联手打败了U-shark。船长把报仇之事告诉了在天之崖的妻子和儿子，将复仇号送给了汉塔，然后隐退，陪着老母亲一起生活。汉塔得到船只后可以到达更多的地方，为了取得战神号战车，必须打败在斯旺村的无敌改造人加西亚——没错，加西亚被恶魔岛的黑暗组织科学家伊娃移植上了新的记忆，要取汉塔的性命。这个可怜的人都不知道自己被利用，最终还是死在了汉塔手下。

乘着船，汉塔一行人来到了黑暗卡那鲁水路，谁知却遇到了四大天王之一——卡利斯·托罗。看着即将被杀害伊娃，汉塔为先前的无意背叛感到内疚……在打败了他后，汉塔从奄奄一息的伊娃口中得知攫取者组织的幕后操作者其实是个叫拜亚斯·巴德的人，说完伊娃·格瑞便死去了。这位误入歧途，双手沾满无数人鲜血的科学家，帮黑暗组织创造出了一批强大的改造人。可惜在她醒悟后，为了不再错下去而离开组织，却不知等待她的只有死亡。在废土世界中，竟然由力量掌管生死，对于弱小的科学家来说，这不能不算是个悲剧……



不过好在汉塔一行人一直在死亡线上挣扎，

从来没有放弃自己的目标，坚强的信念引导着他们，无数次战斗已经让他们的心智比一般人成熟不少。一路上汉塔一行歼灭了不少通缉犯，得到村落里人们的赞许，而在被称为“进去后便不能够出来之町”的迪斯克鲁斯，他们也利用管理人员的疏忽，轻松打败了监狱长——复制臭鼬，为这个城镇的人民带来了自由。这样一来，西边的大门也打开了，为了增强自己的队伍，汉塔在沙漠中收集废铁，委托巴特博士制造了更新更强的战车。

“话说回来，我怎么感觉这四天王一个比一个弱……”

安妮一边将进入拜亚斯之城的最后钥匙放到背包里，一边看着牛蛙的尸体，轻蔑地说出这样的话。不错，在经历了这么多的战斗后，三个人都越来越强，再加上三人的优势互补，无疑验证了他们才是真正的无敌。然而，在面对自己的仇人——四大天王之首泰德·波尔时，汉塔却渐渐感到吃力。正在困惑之中，安妮用火箭筒给予了敌人愤怒的一击。安妮等的就是这一击，也许在这一击之后，哥哥在天之灵才会真正地安息吧。但不管怎么说，玛利亚的仇……还没有完全终结，他们还要面对最终的敌人——拜亚斯·巴德，四天王的幕后操作者……

以上就是MM2（改）的大致剧情了。通过这样简短的剧情介绍，大概清楚了MM2（改）的主题，那就是“复仇”（MM1的主题是“冒险”）。没有人不被汉塔的热血、安妮的坚强，以及布郎的执着而感动，即使在打败了拜亚斯之后，玩家印象中最深的还是这些——当安妮在哥哥的墓前发誓时，当布郎在妻儿的墓前哭泣时……

要说起MM的自由度，那可真是一言难尽。主角驾驶着自己心爱的战车，与同伴一起在废土世界中探险。怕死？没事，明奇博士助手会做他最感兴趣的事——收集尸体，而明奇则会免费为主角及同伴们复活；怕弱？没事，在战车改造厂铁洞里，勇士可以根据自己的爱好随意改造战车；缺钱？没事，在勇士情报所查询通缉犯的行踪，锻炼自己去打败他们，即可获得大量赏金。在MM的世界里，你可以做任何你想做的事：可以天天在酒吧里和安妮一起喝酒培养感情；也可以边听着摇滚边玩赌青蛙游戏；甚至还可以在刚杀死01号通缉犯后就选择隐退，与伊丽特结婚，安妮不会在你步入教堂的时候斥问你为何不去杀了四大天王……

玩着MM2改，无时无刻不在想念MM1里的故事——传说中的勇士红狼，驾驶着连怪物们都闻风丧胆的红色战车，只是为了心爱的女人，却被无耻的敌人暗算死去，这辆红色的战车，被一群猎人继承……在2代里，这辆战车作为4号战车出现在拜亚斯的博物馆里。当然2代中还有许多地方是继承了1代，比如赌青蛙游戏、人气赏金怪——战车终结者·沙漠之舟、买家具、“撞墙”剧情，12座极具特色的城镇等等。相信玩过MM1的朋友们在玩MM2时，经历这些地方后会感动吧。而MM2也没有辜负众多fans，游戏中加入的大量新要素，除了更加细腻的战车改造以外，相信最能让玩家兴奋的就是可自由控制船了吧。

最后不得不说的是游戏音乐，不得不赞制作组的音乐制作水平，把MM的风格完完全全地体现了出来。别的先不说，开场那段超级伤感的音乐“不能忘记的人”，恐怕所有的玩家听着都会感动得一塌糊涂吧；而驾驶战车在大地图中的音乐，比起1代的“战车恰恰”，气势更加磅礴，其最深处潜藏着复仇，这着实让人佩服制作人的功底；驾车战斗音乐更加热血；驾船时的音乐，把那种探险的味道更加深沉地表现了出来。而1代里备受好评的“再见明奇”也继承到2里，成为佛像村以及泰夏村（拜祭着战神号的村落）的背景音乐——轻快、朗朗上口（汗…），连最终决战时的音乐，也都继承了1代。我猜想制作人这么做，既可让老玩家们回味1代，又能让新手回头去体验1代，让更多人加入MM的fans俱乐部吧。

话说回来，大多数人不怎么喜欢GBA上的MM2改——由于发售仓促，游戏不仅没有制作完全，其中还存在部分BUG，不过这完全没有影响我进入MM2的世界里，只因为它是《重装机兵》！



文/NW旅团 大发电者　责编/天意

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　截止统计时间：2005年4月1日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年4月21日	杰作选！大盗伍佑卫门1・2	KONAMI	ACT
2005年4月21日	洛克人ZERO 4	CAPCOM	ACT
2005年4月21日	名侦探柯南 黎明的纪念碑	BANPRESTO	AVG
2005年4月28日	海贼王 龙之梦	BANDAI	A・RPG
2005年4月28日	THE TOWER SP	任天堂	SLG
2005年4月28日	游戏王 BEGINNERS PACK 2005	KONAMI	TAB
2005年5月19日	晃晃悠悠大金刚	任天堂	ACT
2005年5月19日	幻想少年	BANDAI	ACT
2005年6月30日	桃太郎电铁G	HUDSON	TAB
2005年6月30日	MAR HEAVEN 敲开天堂之门	KONAMI	A・RPG
2005年7月	BLEACH	SEGA	ACT
2005年夏	武器种族传说	TOMY	RPG
2005年夏	甲虫王者 通往最伟大的冠军之路	SEGA	ETC
2005年夏	新・我们的太阳～逆袭的萨巴塔	KONAMI	A・RPG
2005年夏	金色的卡修贝尔 卡片战斗	BANPRESTO	TAB
未定	超级方块战士ⅡX	CAPCOM	PUZ
未定	章鱼球	IDEA FACTORY	PUZ
未定	MOTHER3	任天堂	RPG
未定	少年侦探团 ～红眼的魔人～	SUCCESS	AVG

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表　截止统计时间：2005年4月1日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年4月7日	WipeOut Pure	SCE	RAC
2005年4月21日	首都高BATTLE	元气	RAC
2005年4月28日	彼岸岛	NOWPRO	AVG
2005年4月	泰格伍兹PGA巡回赛	EA	SPG
2005年5月15日	Grand Theft Auto: Liberty City	ROCKSTAR GAMES	ACT
2005年5月26日	宇宙侵略者口袋版	TAITO	STG
2005年6月2日	英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪	BANDAI	RPG
2005年6月16日	爆脑-BAKU-NO-	EIDOS	PUZ
2005年7月	胜利十一人Portable	KONAMI	SPG
2005年春	伊苏～纳比斯汀之方舟	KONAMI	A・RPG
2005年	天地之门	SCEI	A・RPG
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	A・RPG

未定	FIFA2005	EA	SPG
未定	超级机器人大战	BANPRESTO	S・RPG
未定	CODED ARMS	KONAMI	FPS
未定	魔界战争	日本一SOFTWARE	S・RPG
未定	EX人生游戏PSP	ATLUS	SLG
未定	幻侠乔伊	CAPCOM	ACT
未定	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	SCEI	ACT

NDS游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表

截止统计时间：2005年4月1日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年4月7日	ELECTROPLANKTON	任天堂	ETC
2005年4月21日	任天狗	任天堂	SLG
2005年4月21日	火影忍者 最强忍者大结集3 for DS	TOMY	ACT
2005年4月28日	滚滚兔	SUCCESS	ACT
2005年4月	大盗伍佑卫门	KONAMI	ACT
2005年5月19日	炸弹人	HUDSON	ACT
2005年5月	SD高达G世纪DS	BANDAI	SLG
2005年6月23日	FAMICOM WARS DS	任天堂	SLG
2005年6月	黄金眼	EA	FPS
2005年7月	NANOSTRAY	MAJESCO	STG
2005年8月8日	JUMP明星大乱斗	任天堂	ACT
2005年春	超执刀 Caduceus	ATLUS	ACT
2005年春	超级公主碧奇	任天堂	ACT
2005年春	极品飞车 地下狂飙	EA	RAC
2005年夏	游戏王 Nightmare Troubadour	KONAMI	TAB
2005年夏	钢之炼金术师	BANDAI	ACT
2005年	Lost in Blue	KONAMI	A・AVG
2005年	史莱姆大冒险2	SQUARE ENIX	ACT
2005年	冒险王比特	BANDAI	RPG
未定	恶魔城	KONAMI	A・RPG
未定	超级机器人大战	BANPRESTO	S・RPG
未定	赛尔达传说 四支剑	NINTENDO	A・RPG
未定	动物园大亨DS	THQ	SLG
未定	马里奥赛车	任天堂	RAC
未定	帝国时代Ⅱ	MICROSOFT	SLG
未定	银河战士 猎人竞技场	任天堂	FPS
未定	动物之森	任天堂	ETC
未定	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
未定	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
未定	真・三国无双	KOEI	ACT
未定	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
未定	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
未定	逆转裁判 复苏的逆转	CAPCOM	AVG

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)
  会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元
  (含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 邮购电话：010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元！

说起来，头文字D的电影版也快与大家见面了，支持周杰伦的同时自然也不少不了要添置一些新装备啦。本期新登场的头文字D套装可说是酷劲十足，6款劲车挂坠不说还配有可插拔式扣带，既可以挂在游戏机、手机上也可别在书包、腰带上。而本期的另一款主打产品则是哈罗项链，银光闪闪奇趣可爱，不管是当项链戴还是当作小装饰品都是高达迷们最好的收藏。





头文字D机车手机挂饰6件组
●R32 GT-R、AE86以及拓海每天送豆腐开的TOYOTA AE86等六款头文字D劲爆机车化身手机挂饰，设计前卫更是男生必备的扮酷道具。
¥59 编号：2136



哈罗钱包 新款上市
¥29 编号：2158
●时尚别致的三折钱包，可爱的哈罗就是钱包的搭扣，包内可收纳月票，信用卡等各类大小卡片，打开后尺寸约为26.5CM×10.3CM。



水果篮子钱包 新款上市
¥29 编号：2147
●饭田版本田透的水果篮子钱包，像纯洁温柔的透一样的乳白色柔软质地，相信定会令你爱不释手。打开后尺寸约为25CM×13CM。



哈罗黑线特别版项链 新款上市
¥19 编号：2169
●纯银电镀的哈罗吊坠，并以黑线勾勒出轮廓，配上闪亮的珠链，身为高达Fans的你绝对炫耀100%！(运动及睡觉时请勿佩戴)



2004年动新豪华金属CD盒A款 新款上市
¥20 编号：6129 正面 背面
●动新2004年最新推出的豪华CD收藏盒，正反面分别绘有动新人气小编AKIRA和雪拉的形象，可收纳24张碟片，金属外壳不仅精美考究也相当实用。



2004年动新豪华金属CD盒B款 新款上市
¥20 编号：6130 正面 背面
●与A款同期推出的豪华CD收藏盒，正反面绘有小狼和雪拉，品质做工同样非常出色。用来收藏全年的动新光盘再合适不过。



KERORO军曹金属徽章挂饰二合一五件组
●涂色细致、做工精美的KERORO军曹到来，每个角色的头像就是一个精美的小挂饰，并配有相应的徽章，组合佩戴更是别具趣味。
¥39 编号：2125



2005年动新豪华金属CD盒 新款上市
¥20 编号：6118 正面 背面
●动新2005年的CD收纳盒，可收纳24张碟片，金属外壳保护更完美，防震防潮，装进一整年的精彩。



D.N.ANGEL项链
¥29 编号：2079
●杉崎由绮琉的热门大作《天使怪盗》的天使羽翼项链，制作精美，眩亮耀眼。



圣斗士金属挂坠5件组
●五小强联手出击，天马流星拳、钻石星辰拳，每个人都摆出了自己的经典POSE。
¥49 编号：2103





龙珠Q版人物水晶座珠第四代十件组
●第四代的时间排移到那美克星一役前后，从表情动作到悟饭手持龙珠雷达、悟空身穿亚德拉特星服装等细节全部真实再现原著，感动非常！
¥36 编号：2114



火影忍者项链戒指套装
●木叶标志的坠子配以炫亮的银色绞链以及刻有黑色木叶标志的戒指。
¥16 编号：6107



钢炼兄弟联Q版手机挂饰
●超可爱的Q版阿尔和爱德华头像的手机链，绳套也相当别致时尚哦。
¥16 编号：6051



合金装备猎狐犬吊牌
●黑底配上银白色猎狐犬部队标志，强烈的色差对比、简洁的设计，够性格！
¥15 编号：6073

合金装备索利德全金属雕像
●全合金材质打造采用高档电镀黑镍特种工艺，手感沉重造型逼真。
¥29 编号：5050





最终幻想八枪刀(裁纸刀) 特别推荐
●光泽感十足的金属刀身，做工精细的狮心剑图案，漂亮雅致的包装盒，Squall和Seifer的专用武器如今你也能拥有！
¥39 编号：5049





炼金术项链红版
●正统版的红色炼金术项链，以前错过的人这次可要赶快行动了！
¥16 编号：6039



炼金术项链黑版
●不同于普通版的红色炼金术项链，黑色的标牌更加时尚前卫。
¥16 编号：5038





与陆行鸟并肩
缔造不同的史诗
新的传奇新的冒险
让我们期待FFXII
FINAL FANTASY XII
陆行鸟之王
金色陆行鸟
附赠《陆行鸟精选音乐CD》及
《陆行鸟乐园》全新手册
最终幻想系列
最高人气角色之一
■鸟冠及尾部
均采用高档特
染无纺布
■眼珠为手工
镶嵌,活灵活现
■翅膀可
360度旋转
■全身金黄色短
毛绒富于光泽感
■嘴部及鸟爪
均为橙红色布
料,非常逼真
4月22日 全国闪亮发售
超值定价:19.8元(只限零售 不接受邮购)
注:原已邮购汇款的读者仍旧会于4月下旬寄出
注:陆行鸟高约12厘米
限量九色陆行鸟鲜活登场
市场不零售
只接受邮购
巧克力
青蓝
火红
B组
橙黄
草绿
深蓝
C组
翡翠绿
浅紫
柠檬黄
A组
怎么这么胖啊!!
◆陆行鸟A、B、C组现已接受邮购，每组陆行鸟(三只)定价33元。
(每只尺寸与金色陆行鸟相同)
◆一次购买A、B、C三组陆行鸟合计99元。另赠送特制胖陆行鸟一只!
注:A九色陆行鸟必须按组购买,不接受单只邮购。
B以上价格含包装费、挂号费和邮费
邮购时请注明品种为“陆行鸟A组、B组、C组” 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取

标准掌机典藏！

「游戏天地广阔　惟有标准丈量」

2005年你必须拥有的一本书

掌机年度典藏圣宴　新春第一声！

现全面接受邮购！



4月12日 上市发卖

超值定价：24元
国际16开／超厚224页
全彩色铜板精致印刷



NDS头带和PSP护腕随机一款

独家赠品

☆2004年度GBA美日全软件珍品年鉴 2005年新作大指向
☆40款以上PSP软件彻底收藏 新作全检阅 诞生历史揭秘
☆集各掌机大成 皆是你未曾见过的精彩内容 页页珍贵
☆NDS发售至今全部软件资料收录 完美收集所有NDS游戏

邮购时清注明“标准掌机典藏”邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

电子天下·掌机迷 2005 5

新春攻略大特辑！六大最新热门游戏攻略完全爆料！

VOL.31

海量新作介绍＆热作攻略闪电释放！连载攻略一期完结篇！

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

2005/05
VOL.31
零售价：9.80元
每月10/25日发售

赠品1 牧场物语随手记 正背印刷五张派送

赠品2 精彩光盘影像

专题特稿 李鬼跟着李逵走 我是模仿我怕谁

大新作冲击！排山倒海！

洛克人ZERO4
海贼王·龙之梦
钢之炼金术师
THE TOWER SP
超执刀／逆转裁判
火影忍者／任天狗
SD高达G世纪
桃太郎电铁G
首都高BATTLE

关注游戏6大攻略

千年家族／牧场物语DS
真·三国无双A
双重记忆 全剧情攻略
超级机器人大战OG2 完结篇
英雄传说·白魔女 完结篇

PSP豪华版新登场 抽取三大流行掌机 百件礼品等你拿

ISSN 1672-8866
9 771672 886049 05
国内统一刊号：CN15-1225/J